2000
MAYO
29
S/. 8,00

Revista oficial del Club SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

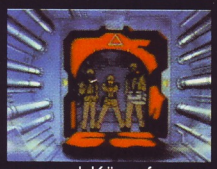
- TAIHOU SHICHAUZO
- Aozora Shoujotai
- Lo Mejor del 99 en Club SUGOI
- Z Gundam
- FLCL de Gainax
- Hajime Saitou
- Takehito Koyasu
- Más de Tetsujin 28
- Afiche de Saber Marionette J
- TENKAICHI

MARCO
3.000 leguas en busca de mamá

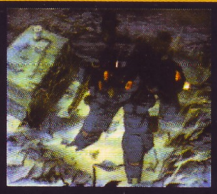
7 750767 574322

War in the Pocket GUNDAM 0080

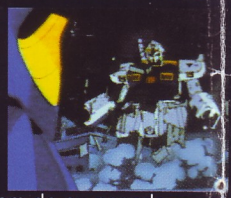
Después de lograr un milagroso escape de la instalación federal secreta, Al y Bernie regresan a la base con la prueba de que el Gundam se encuentra ahí. Sin embargo, Steiner recrimina al joven piloto por haberse tomado un riesgo innecesario. A pesar de todo y con el Kämpfer terminado, García se dirije a obtener uniformes y equipo con un espía Zion en la colonia para poner en marcha el plan. Bernie deja a Al en casa de Chris, con la cual empieza a intimar un poco. Al día siguiente, conociendo la situación de la guerra y tras hablar con el espía, Steiner se da cuenta de que los Zion serán derrotados pese a lo que hagan. Al mismo tiempo, en el colegio, los amigos de Al le dicen que los Zion son los malos de la historia y el Gundam es el Mobile Suit más poderoso, pues ha derribado a más de 100 Mobile Suits. Más tarde, mientras la colonia celebra las festividades navideñas, Misha coloca estratégicamente un camión cerca de la base. Ya para la noche, el resto del equipo se infiltra en ella disfrazado como milicia de la EFM. Al mismo tiempo, Misha despega en el Kämpfer en plena ciudad para crear la distracción. Logra



atraer la atención de la EFM y ésta lanza Mobile Suits desde una nave de guerra en contra del de Zion. Entretanto, Al ingresa en la base a hurtadillas a pesar de las anteriores protestas de Bernie. En ese instante y por una verdadera inocentada de Bernie (¡¿nieve en Australia?!), el equipo es descubierto y se inicia una verdadera carnicería a puertas del hangar del Gundam. En la infernal balacera, Steiner es gravemente herido, mientras, en un desesperado intento por destruir el Mobile Suit federal, García se sacrifica al arremeter suicidamente con un detonador sobre el Gundam, aunque no logra ni siquera rasguñarlo. Con la base en un pandemonio, Chris no duda en correr el riesgo de subir al Alex Gundam y contraatacar al Mobile Suit afuera. Mientras tanto, Misha se ha deshecho fácilmente de la interferencia de los Mobile Suits federales y arremete contra el hangar donde se halla el Gundam. Destruye el techo de un certero disparo, pero al intentar atacar, Chirs despega y se enfrenta al Kämpfer. Un segundo tiro de Misha es deflectado por la armadura especial



del Gundam -construida con metal Chobham- la cual demuestra ser invulnerable a cualquier cosa que le lance el Kämpfer. Sin siquiera retroceder, Misha alcanza el camión que colocó en la base horas antes, y de él saca varias minas unidas en cadena, con las cuales amarra al Gundam, sólo para hacerlo estallar después. Pero grande es la desazón de Misha al ver que sólo logra liberar al Alex Gundam de su pesada vestimenta, para dejarlo completamente libre y funcional. Desesperado, arremete contra el Mobile Suit federal para destruirlo con su espada de energía, pero cuando se acerca para asestar el golpe ya es muy tarde. Sin dudarlo dos veces, Chris despedaza al Kämpfer con uno de los cañones Vulcan de 90mm instalados en los brazos del Alex. Bernie, cargando al herido Steiner, es mudo testigo de la escena junto a la atónita mirada del pequeño Al.



Marco: 3.000 leguas en busca de mamá

Aunque su mamá le pide una sonrisa de despedida, el pequeño Marco se niega a dársela, pues está muy molesto por el viaje de ella a una tierra lejana y por un largo tiempo. Pero cuando el barco se pone en marcha, el pequeño reacciona y corre tras él para despedirse de su querida mamá. Luego de un año, el pequeño sigue con su vida normal, pero le preocupa haber dejado de recibir carta de ella por tres meses. Uno de esos días llega su hermano Tonio, quien venía de visita. El pequeño aprovecha para contarle que su padre sólo se dedica a trabajar y no tiene tiempo para nada ni nadie más. Su recorrido por los tejados lo lleva a una casa en donde le llama la atención un pequeño títere manejado por una niña llamada Fiorina. Marco es invitado a pasar y conoce a sus dos hermanas. En ese momento llega Peppino, el padre de ellas, el cual anuncia la partida de un barco a la Argentina a mitad del precio normal. El pequeño se interesa mucho, pero de un momento a otro el jefe de familia sufre un desmayo. Marco corre a buscar a su padre, auxiliar en un consultorio médico, y sólo entonces comprende lo importante que es su trabajo.

Por la noche, Marco le cuenta a su padre lo del barco y le dice que ha ahorrado para ir en busca de su mamá, pero recibe la negativa de éste. El día señalado llega y el barco parte con Peppino y su familia. Marco sólo logra ver alejarse la nave. No obstante, se entera de que en diez días un nuevo barco zarpará a Sudamérica, aunque sólo llegará a Río de Janeiro. El pequeño no lo piensa más y decide embarcarse como polizón; para mala suerte, es descubierto. Finalmente, y con ayuda del cocinero del barco, logra obtener el permiso de su padre.

Al llegar a Río, Marco hace un transbordo y en el viaje conoce al Sr. Federico y su esposa Renata. El viaje concluye en Buenos Aires, pero aquí comenzarán sus problemas: le roban su dinero y le informan que el Sr. Mechini ya no vive en la capital, sino en Córdoba. Desalentado por la noticia, deambula por las calles, y la fortuna lo hace rencontrarse con Fiorina y su familia.

Enterado de lo ocurrido, Peppino decide ayudarlo y se marchan juntos rumbo a Córdoba. Pero en el camino, Conchietta se enferma y la familia no puede continuar. Peppino pide a la hermana Margarita llevar al pequeño a Rosario. Ésta acepta y le dan una recomendación para que el comandante Barrientos -hombre influyente del lugar- lo ayude a llegar a Córdoba. No obstante, cuando Marco llega a Rosario, es recibido por un mayordomo que le informa que su patrón no se encuentra y lo despide de manera humillante.

Una vez más, Marco camina por las calles desconsolado, pero su estrella lo hace ser reconocido por su amigo Federico, quien lo presenta ante un grupo de compatriotas inmigrantes. Con el fin de ayudarlo, todos hacen una colecta y al día siguiente Marco viaja a Cordoba. Al llegar, le informan que el Sr. Mechini se ha mudado recientemente a Tucumán. Pensando en viajar al alba, Marco conoce a un niño llamado Pablo, quien lo invita a pasar la noche en su casa, donde vive también su hermanita Juana, ahora enferma. Esa noche, la salud de la pequeña se agrava y

Marco se verá obligado a gastar todo su dinero en su curación. El siguiente amanecer, un Marco sin dinero es ayudado por Pablo a abordar clandestinamente el tren designado a Tucumán, pero una vez mas será descubierto por culpa de su mono Amedio y abandonado a medio camino. Sin otra alternativa, caminará hasta desfallecer en medio de una nevada y será salvado de la muerte por un viajero. Por último, el pequeño llega a Tucumán y da con la casa del Sr. Mechini. Allí por fin puede ver a su mamá, pero está gravemente enferma y con pocas opciones de sobrevivir. Dentro de su inconsciencia, Anna apenas logra reconocer a su hijo. A la mañana siguiente, despierta milagrosamente curada y ve al pequeño dormido a los pies de su cama. Con lágrimas en los ojos, lo despierta y ambos se abrazan sin aliento. Por fin están listos para ir de vuelta a su hogar.

agenda sugoi

CLUB SUGOI PERÚ

Arequipa
Domingo 21 - 9:00 am
Sábado 27 - 9:00 am

Huancayo
Domingo 21 - 11:00 am

Tacna
Sábado 13 - 9:00 am
Domingo 21 - 9:00 am

Trujillo
Domingos 7 y 21
9:00 am y 2:00 pm

*Si eres socio de **Club SUGOI PERÚ** y en tu ciudad no se realizan proyecciones, acércate a nuestro concesionario más cercano e infórmate cómo puedes ayudar para que se realicen. ¡Disfruta tú tamnbién de esta experiencia!*

El mes pasado, Club SUGOI se enorgulleció de ofrecer a todos sus socios la actualización del que fuera todo un clásico de la tele peruana: Marco. Uno de los pocos animes que trascendió a su condición de animación y se convirtió en parte de nuestra cultura televisiva.
La película que resume la exitosa serie de TV hizo derramar más de una lágrima a aquellos que pudieron verla en su versión televisiva y puso frente a un hito a la nueva generación de aficionados que pudo por fin comprender por qué Marco fue tan importante en aquel entonces.
Y lo viste sólo en Club SUGOI.

CLUB SUGOI LIMA MAYO 2000

KARE-KANO tv ep. 20-21
COWBOY BEBOP tv ep. 17-18
RUROUNI KENSHIN tv ep. 57-58
URAYASU KAZOKU tv ep. 3, 10
GUNDAM 0080 ova ep 5
NUKU NUKU DASH! ova ep 5
MAHOU TSUKAI TAI! ova ep 4-5
¡y este mes, una GRAN SORPRESA!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

JUNIO

DOM	LUN	MAR	MIER	JUE	VIER	SAB
				1 Zangief (Street Fighter 2)	2	3 Yuu Matsura (Marmalade Boy)
4 **Club Sugoi Lima, grupo 3 MES DE MAYO (11:00 am)**	5	6 Shinji Ikari (Evangelion) Aburatsubo (Mahou Tsukai Tai!)	7	8	9 Genjuro Kibagami (Samurai Spirits)	10 Jessie Gurtland (Battle Athletes)
11 **Club Sugoi Lima, grupo 1 (11:00 am)**	12	13	14	15 Aki (Tekkaman Blade)	16	17 Ryouji Kaji (Evangelion)
18 **Club Sugoi Lima, grupo2 (11:00 am)**	19	20 Kenshin Himura (Rurouni Kenshin)	21	22	23	24
25 **Club Sugoi Lima, grupo 3 (11:00 am)**	26	27	28 Tamahome (Fushigi Yuugi)	29	30 Usagi y Chibi-Usa (Sailor Moon) Merle (Escaflowne)	

CLUB SUGOI

Segunda Vuelta

Debido a la vida política de nuestro país (que no nos incumbe como club de anime, pero nos afecta), el grupo tres del club tendrá dos reuniones en el mes de junio, pues este mes no alcanzan los domingos para acomodar a los tres grupos. Como el mes de mayo tiene cuatro domingos, uno de ellos es el Día de la Madre (no creemos que sea una buena idea dejar a nuestras madres solas en su día) y el último domingo del mes es la segunda vuelta electoral. Ello no nos dejó otra opción más que hacer ese traslado. A los chicos del grupo tres van nuestras disculpas por este inconveniente, que queda más allá de nuestras previsiones, pero es necesario porque es impensable el perder o atrasar reuniones, dado que nuestro ideal es que la programación de Club Sugoi en todo el Perú sea una sola.

Por otro lado, la encuesta realizada para averiguar cuál resumen continuará al de Gunnm, que termina el mes que viene, dio como absoluto ganador al manga de Kenshin a partir de su saga final, es decir, la llegada de Enishi Yukishiro. Los demás puestos quedan a la expectativa, pues a diferencia de Gunnm, la parte del manga de Kenshin que vamos a resumir no es muy extensa. Por ello, podremos salir del tema rápidamente y continuar con el resumen de otras historias. Sabemos que el final de esta historia concita mucho interés, sobre todo entre las socias, y es que en comparación con la serie de TV tiene un desenlace distinto, no respetado luego para la animación. Pero aclaremos que a poco de empezar esta parte de la historia, Kenshin recuerda su pasado y cómo es que conoce a Tomoe Yukishiro, lo que ya hemos visto en la serie OVA "Huellas del Pasado". Por ello, esta parte sólo será mencionada en relación con las OVAs, y se puntualizarán las posibles diferencias. Así continuaremos con nuestra política de intercalar resúmenes de manga con informes de manga, los cuales son más sencillos y buscan sólo comentar la historia y presentar a los personajes principales.

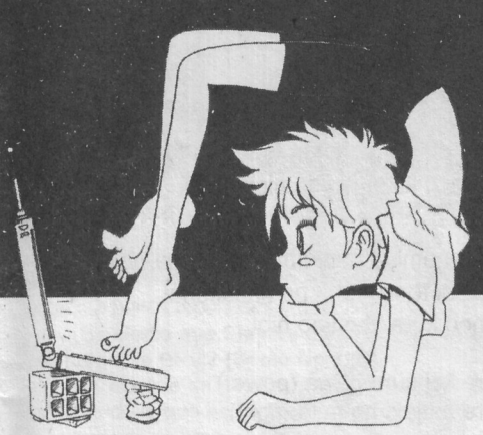
Debemos informar también a todos nuestros socios que a partir de la fecha ya no se podrán traer invitados al club, medida tomada principalmente por la comodidad de los socios. De esta manera conservamos como siempre una cuota de asientos disponibles para socios de otros grupos que deseen cambiar de grupo momentáneamente debido a razones particulares. A quienes solían unirse a las reuniones como invitados de nuestros socios les sugerimos inscribirse en Club SUGOI y poder acceder así no sólo a las proyecciones, sino también a todos los beneficios y descuentos que el pertenecer al club conlleva. Y a los socios les recordamos que para poder asistir a reuniones que no son las del grupo al cual pertenecen, deben informar de este hecho y hacerse anotar en una lista especial, la misma que se verificará apenas lleguen a la reunión. Ésta es la única forma de asegurar su ingreso, y de no realizarse este trámite gratuito, el socio corre el riesgo de no ingresar a la proyección si es que el cupo de ésta se llena, o perderse toda la primera parte, pues sólo se le dejará ingresar sin justificarse al final del ingreso general de todos los socios y luego de haberse constatado la existencia de asientos.

Y cerca de pasar al segundo semestre de 2000, Club SUGOI ya está listo para una gran cantidad de estrenos exclusivos que en definitiva agradarán a los socios del Club, ya sea en juegos de OVAs, nuevas series y películas. Durante este segundo semestre veremos grandes cosas y habrá diversión asegurada para todos. Todo ello preparado a partir de la opinión de los socios y la disponibilidad del material. Pero estén tranquilos, todo lo último en Japón, las películas de estreno, los nuevso éxitos de series y los grandes clásicos sólo están en Club Sugoi.

David Cárdenas

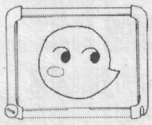
Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Freddy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: masaka@wayna.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 428-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354



Este nuevo mes lo comenzamos con una de las especialidades de Ed, las direcciones de Internet recopiladas y seleccionadas de la Lista de Interés Sugoi. La pequeña hacker nos brinda una pequeña mirada a lo mejor del Anime en la Web.

OTAKU VIRTUAL



Recopilación de Kyo Kunasagi

Análisis de un Valkyrie
www.geocities.com/seijuro42/MacrossPlus/yf19.html

Animes variados
www.genkiland.icestorm.com/

Cómo dibujar anime
http://members.tripod.com/~edgar_tadeo/index.html
http://members.tripod.com/~incomming/index.html
www.geocities.com/Tokyo/Towers/6109
http://urd.alphalink.com.au/
http://susanooh.anime.net/Art/Class/index.html

Para bajar MP3
http://www.geocities.com/Tokyo/Subway/8673/music.htm
http://www.sugoi.com.pe
http://oei.physics.sunysb.edu/~daffy/jukebox.html
http://phoenix.cyril.com/
http://www.geocities.com/Tokyo/Field/9179/index2.html

Imágenes de Nadesico
http://www.shitajiki.com/scans/ms_nadesico/
http://pmayhem.com/mpm/nada3.html
http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/9415/frameset.html
http://homes.arealcity.com/animgen/Nadesico/Nadesico.html

Robotech
www.geocities.com/tokyo/3471

Skins de Anime
http://animeskin.ifrance.com/animeskin/

Gundam Wing
http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/4769/

King of Figthers
http://members.tripod.com/Miauneko/1kof/miau_kof.htm

Shin Seiki Evangelion
www.geocities.com/rodririve

Canciones de Urusei Yatsura
http://members.tripod.co.kr/fairytale/english.htm
ftp://kame.usr.dsi.unimi.it/pub/IAC/sorted/

Son Gohan
www.videl.somewhere.net

Meitantei Conan
http://homes.arealcity.com/janime/index.htm

Juego de Street Figther
http://underworld.fortunecity.com/arcadia/109/ssf2.html

Rock y música relacionada al anime (en japonés)
http//www.candy-candy.chiriqui.com/la_mejor_banda_de_japon.htm

Sakura Galery
http//www.geocities.com/Tokyo/Palace/4412/ProjectRing.html

Ah! megamisama
http//www.geocities.com/WallStreet/Floor/5134/KeiichisTemple.html

Galerías de Card Captor Sakura, Ah! megamisama, Slayer
http//virtualangel.future.easyspace.com/

Kare Kano en el holbot
http//www.amotokyo.com/karekano/index.htm
http//www.geocities.com/Tokyo/4081/file408.html
http//www.hakusensha.co.jp/karekano/
http//www.mbay.net/~thea/karekano/

Galerías de Eva, Tenchi Muyo!, Monoke, Macross, DBZ
http//animetheme.vill.edu/animetheme.html

Galeria de musica midi Ah! Megamisama
http//www.geocities.com/Tokyo/Flats/7253/

Página oficial de Pokémon
http://www.pokemon.com

Bara no Mistery
http://matrix.crosswinds.net/~darienmusic/Utena/musica.htm
http://matrix.crosswinds.net/darienmusic/Utena/musica.htm

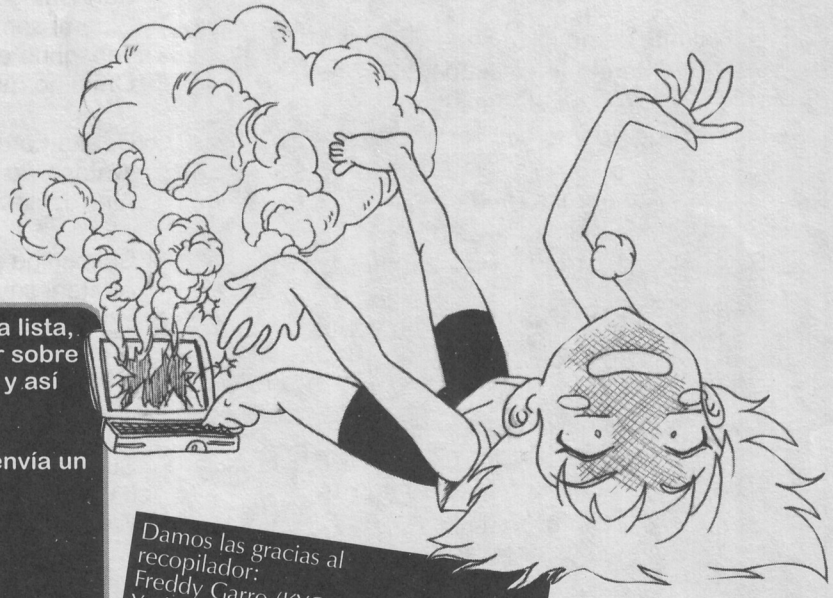
Utena Openings/Endings
http://www.duellists.tj/~anshi/oped <http://www.duellists.tj/anshi/oped

Rurouni Kenshin Shrine Generation III
http://surf.to/rkshrine

Project Oro (Rurouni Kenshin)
http://oro.simplenet.com/oro/musicf.html

Sailor Moon Songs
http://www.fortunecity.com/marina/pierhead/276/lyrics.htm

Opening de Kare Kano
http://members.xoom.com/Gohan_kun/Kare_Kano



Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, sólo envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

Tal como habíamos prometido, continuamos, luego de una pequeña pausa, con los principales temas de la serie de TV Rurouni Kenshin, la banda sonora más reclamada por los socios de Club SUGOI (sobre todo por las socias). Además, porque se lo debíamos a muchos socios que lo pidieron, tenemos el ending de GunBuster. E incluimos también Tenshi no Enogu, uno de los temas más recordados del Macross Flashback.

4th Avenue Cafe

4o ending de la serie de TV
Rurouni Kenshin

Kisetsu wa odayaka ni owari wo tsugetane
Irorareta kioku ne yosete
Sayonara ai wo kureta ano hito wa
Kono hitomi ni yurameiteita

Togirenai kimochi nante
Hajime kara shinjite nakatta
Usuri yuku machinami ni tori nokosareta mama

Yukikau ano hitibito ga ima wa
Tooku ni kanjirarete
Zawamekisae usurete wa
Tame iki ni kiete shimau

Karaseki ni mitsu merareta
Taikutsu na kyuujitsu ni wa
Owaru koto naku anata ga nagare tsuzuke teiru

Wakatte itemo kitsu kanai furishite
Oborete itayo itsudemo
Dare no koto omotteru
Yokogao demo suteki dattakara

Ato dore kurai darou?
Soba ni itekureru no wa
Sou omoi nagara toki wo kizande itayo

Yosete wa kaeshiteku nami no you ni
Kono kokoro wa sarawarete

Kyou mo machi wa aimo kawawarazu
Omoi megurase sorezore ni egaite yuku
Sayonara ai wo kureta ano hito wa
Tooi sora ni koigogarete
Kono hitomi ni yurameteita

Usuri yuku machi nami ni tame iki wa koboreta

Intérprete: L'arc~en~ciel

Try Again

Ending de la OVA
Top O Nerae, GunBuster!

Imouto mitai sonza hidatte anata ga kotae tsubuya itanoyo
Hiishin datta koku haku kaze ni jitta nichiyoubi

Taijou no shita furarechautone namida nankamo deban ga nakute
Tada pozento senaka ni te wo futta no nasakenai
Sore kara mou kura yami no hibi

Demo ne encore koi suru pawa (power)
Mune ni encore mujaki no faito (fight)

Furare tatte sukinanda mono megeterarenaiyone

Ichi nen iyou omoi tsuzukete tatta ichidou no kanashimi dakede
Hai sou desuka nantene akiramecha nasakenai

Itsuka anata tokimekasetai

Dakara encore setsunasa datte
Muneni encore Bane ni shichauwa

Kizutsuitemo norikoe nagara mirioku wo atsumeru no
Heart no oku migaki wo kakete aserazuni try again...!

Dakara encore koi suru pawa (power)
Mune ni encore mujaki no faito (fight)

Furare tatte sukinanda mono megeterarenaiyone
Heart no oku migaki wo kakete itsuka mata try again...!

Intérprete: Atsuko Nishida

Tenshi no Enogu

Tema de inicio del especial musical
Macross Flashback 2012

Tasogare utsusu madobeeto maioriru
Kirameku soyo kaze suikonde
Sorawo miru toki

Kanashii dekikotoga
Blue ni someta kokoromo
Tenshi no enogu de nurikaeruyo
Omoi no mama ni

Deatta korowa sorani sae akogareta
Watashiwo itsudemo mamotteta
Aini kizukazu

Sukoshino aidadake
Anatani sayonara shitara
I love you
Kono kimochiwa
Namidani kawaru deshouka

Hitomiwo soraseba
Subetega hanarete shimau
Itsukawa eienno hikari
Watashiwo izanau

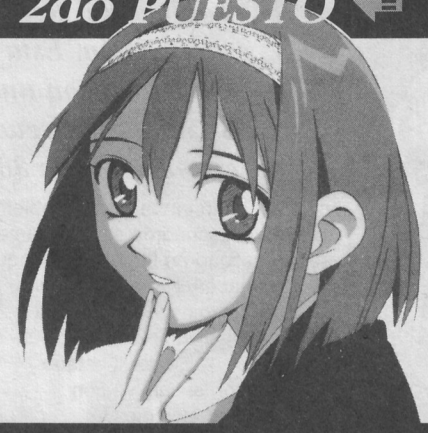
Kanashii dekikotoga
Blue ni someta kokoromo
Tenshi no enogu de nurikaeruyo
Omoi no mama ni

Intérprete: Mary Iijima

MI PERSONAJE FAVORITO

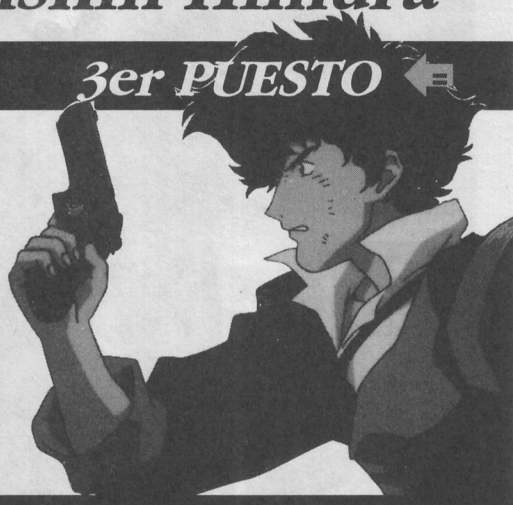
1er PUESTO Kenshin Himura

860 VOTOS



2do PUESTO

Yukino Miyazawa
605 VOTOS



3er PUESTO

Spike Spiegel
411 VOTOS

El continuismo se perpetúa bajo el violento filo (perdón, sin filo) de la espada del samurai, quien en esta ocasión no se anda con delicadezas para defender su sitio. Y como lo advirtiéramos, la venganza de Spike será terrible. Este mes, las bases del ranking se revolvieron en su totalidad y al cuarto puesto subió Arima, quien remontó en las encuestas gracias a su viril accionar (¡goooooooool!). Otros personajes que ascendieron fueron Gokú, Rei, Misato y finalmente Ranma, que gracias a su aparición en la TV parece ganar cada vez más seguidores. ¿Saldrá Asuka del ranking para acompañar a Shinji? ¿Qué hará Faye respecto de su caída? ¿Por qué subió Gokú? ¿Por qué está preocupada Yukino? ¿Ya pasó el día 20 y nada? ¿Acaso ambos no eran unos tromes? ¿Y ahora, cómo se lo dicen a sus papás? ¿Se va a llamar Arima Jr?... Ésta y otras interrogantes sólo se resolverán con tu voto. (O.S.P.E.)

4to PUESTO

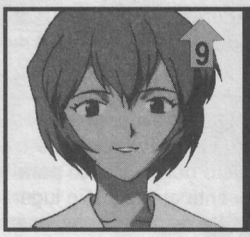
Souichirou Arima

369 VOTOS

5to PUESTO

Faye Valentine

305 VOTOS



6to PUESTO

Rei Ayanami

186 VOTOS

7mo PUESTO

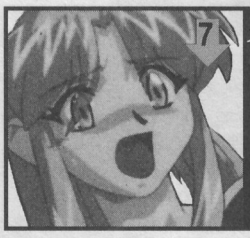
Son Gokú

179 VOTOS

8vo PUESTO

Misato Katsuragi

163 VOTOS



9no PUESTO

Nuku Nuku

154 VOTOS

10mo PUESTO

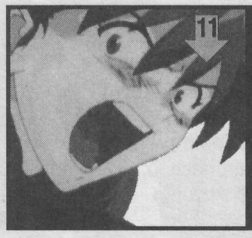
Ranma Saotome

136 VOTOS

11mo PUESTO

Sarasa

128 VOTOS



12mo PUESTO

Asuka Langley

110 VOTOS

NE Marco Rossi iba a entrar en el ranking, pero se fue a buscar a su mamá.

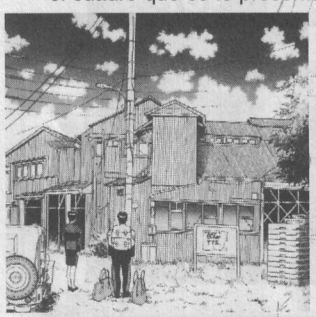
Votos consolidados de las encuestas de abril de los clubesSugoi de Lima, Arequipa y Huancayo.

MASAKA 青空少女隊

LOCADEMIA DE PILOTOS

Toshimitsu Shimizu es bien conocido por mangas bastante subidos de tono, que incluyen desde la fuertemente pícara "Uta Hime" (Princesa Cantante) hasta la francamente adulta "Rei Rei", de la cual incluso se ha producido una animación. Esta vez, el autor se va por el camino romántico con una historia de amor de alto vuelo: "Aozora Shoujotai" (Escuadrón aéreo Cielos Azules), más conocido como 801 TTS (Tactical Training Squadron).

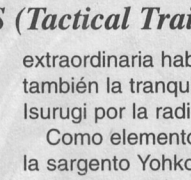
El soldado raso Takuya Isurugi llega a la base aérea de Iruma lleno de grandes expectativas. Incapaz de lograr su sueño inicial de ser piloto de caza, se especializa en mecánica de aviación; al menos, esto lo mantendrá cerca del amor de su vida. Asignado al escuadrón táctico 801, pronto descubre un extraño ambiente en la base cada vez que menciona dicho nombre. Estos perturbadores pensamientos son dejados temporalmente de lado cuando la hermosa sargento Sakura Saginomiya viene por él para llevarlo a los cuarteles del escuadrón. La calmada voz de ella lo deja completamente desprevenido para el cuadro que se le presenta al llegar. En lugar de las instalaciones militares que esperaba, encuentra algo menos que un galpón desvencijado que contiene las habitaciones del personal del aire. Es más, su primer encuentro con el capitán Konishi es todo menos militar, al verlo en ropas deportivas y haciendo fisiculturismo. Pero su choque más grande se da al descubrir que el piloto principal del escuadrón es una mujer, la sargento Miyuki Haneda. Aunque esto produce algunas fricciones al principio, ambos terminarán simpatizando profundamente.



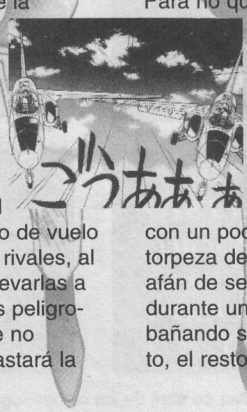
Sin embargo, el problema más grave del escuadrón es precisamente el ser un escuadrón femenino. Aunque muy capaces, Haneda y Saginomiya no llegan a impresionar lo suficiente al estado mayor, el cual ve con muy malos ojos la presencia de este "circo" y busca de cualquier forma cancelar el permiso de vuelo a todos sus integrantes. A la cabeza de este descontento tenemos al comandante Kengamine, el cual no desaprovechará ninguna oportunidad de ponerles un cabe a nuestras amigas. Dicha oportunidad pronto se le presenta en bandeja de plata cuando llega transferida a la base la temperamental Arisa Mitaka. Al parecer proveniente de una clase más popular que la de Haneda, Mitaka siempre chocó con la última en la escuela de vuelo, lo cual facilitará el establecimiento de una atmósfera incómoda en el 801. Es más, su piel más oscura -producto de su herencia extranjera- la hace diferente de las demás; forjó, pues, un carácter fuerte y rebelde para lidiar con aquellos que pretendían molestarla. Para amargura de Kengamine, su profesionalismo supera, al menos inicialmente, cualquier diferencia con sus compañeros de escuadrón; le permite además aprobar los primeros exámenes oficiales al 801 y salvar al grupo una vez más.

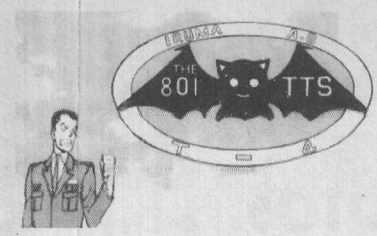
Por supuesto, la estrecha relación entre Isurugi, Haneda y Mitaka los llevan lenta pero inexorablemente hacia algo más que la amistad. A pesar de su rebeldía, Mitaka pronto aprende a apreciar la honestidad y algo de ingenuidad de Isurugi, y como era de esperarse, los conflictos por sus afectos comienzan a hacer mella en el desempeño de vuelo de las dos rivales, al punto de llevarlas a situaciones peligrosas, donde no siempre bastará la extraordinaria habilidad de Mitaka, sino también la tranquilizadora voz de Isurugi por la radio.

Como elemento cómico tenemos a la sargento Yohko Shimorenjaku, una piloto recién llegada y algo más que mediocre, que tiene como mascota a un extraño murciélago vampiro al que llama cariñosamente "Chi-chan" (Chi de sangre, es decir, "sangrecita"). Claro, el problema es que tiende a atacar a cualquier hombre que ve y a robar ropa interior femenina (cosa que crearía más de un problema al pobre de Isurugi, al verse envuelto en un maletendido producto del bendito prospecto de Batman). Ya sea por suerte o por designio, y con el apoyo de todos sus nuevos amigos, esta atípica piloto logrará pasar los diversos exámenes impuestos por los exigentes militares al mando de la base aérea de Iruma.



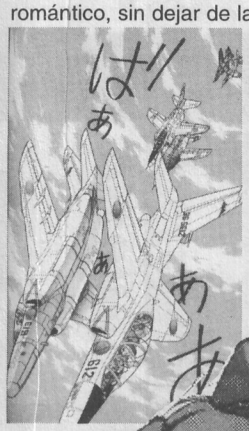
Curiosamente, el logo del 801 es precisamente un murciélago. Desde luego, el capitán Konishi prefería una figura sexy como la que usaron los norteamericanos durante la Segunda Guerra; con tal fin, encargan a Isurugi, un fanático del manga y del anime, la confección de una figura femenina que los represente. Ante la sorpresa de todos, Mitaka se ofrece como modelo para el dibujo y, con un brevísimo traje de baño, tiene al pobre Isurugi sudando durante toda la sesión. Para no quedarse atrás, Haneda busca su más sensual traje de baño y se ofrece para posar también, lo que completa las condiciones para una situación realmente explosiva. Y termina por suceder con un poco de ayuda de la torpeza de Isurugi, quien, en su afán de servirles unos refrescos durante una pausa, termina bañando sus pantalones. Por supuesto, el resto del escuadrón llega

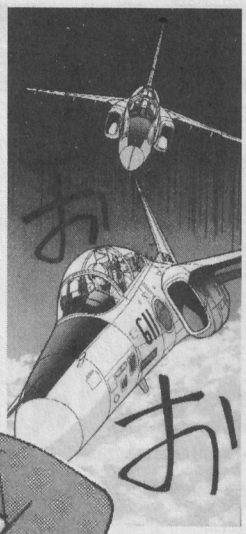




mientras éste se los quitaba para secarlos, y el escándalo hace que todos abandonen su idea de un modelo sensual como logotipo. Como la única que había presentado otra idea era Yohko, la imagen de su propia mascota se convirtió en el emblema oficial, para amargura de los miembros masculinos de la base.

Este manga rebosa de situaciones cómicas con un fuerte trasfondo romántico, sin dejar de lado la exactitud técnica. Los magníficos diseños del Kawasaki T-40, avión a reacción de las fuerzas aéreas japonesas, resaltan esta divertida historia, la misma que ya cuenta con tres recopilaciones e incluso ha sido llevada a anime, en una historia en siete episodios de media hora.





Takuya Isurugi.- Se caracteriza por su ingenuidad y tremendo entusiasmo. Sus habilidades mecánicas son puestas a prueba una multitud de veces, especialmente cuando las querellas de las dos pilotos rivales del escuadrón llevan a los pobres aviones a sus límites físicos. Aunque no presenta ningún favoritismo específico hacia ninguna de las dos, sabe internamente que en algún momento deberá hacer la elección de su vida. Mientras tanto, sueña fabulosas aventuras tipo anime que lo hacen divagar constantemente. Otaku a ultranza, su habitación es un completo muestrario de modelos de plástico y garage kits, así como muestras de sus capacidades artísticas.

Miyuki Haneda.- La hermosa y responsable Miyuki es la primera en entrar en contacto con Isurugi, aunque sus encuentros iniciales no hayan sido muy amistosos. Proveniente de un nivel social acomodado, entró en problemas con sus superiores al negarse a aceptar las presiones sexuales de parte de su superior, al cual abofeteó. Su rivalidad con Mitaka empieza desde la escuela de entrenamiento y, luego de su reencuentro en el escuadrón 801, era inevitable que la presa en discordia fuera el confudido Isurugi.

Arisa Mitaka.- La clásica marimacha. Terca, rebelde y muy tosca, esconde un fuerte complejo por su piel más oscura. En su primer encuentro con Isurugi, toma muy mal un comentario de él ("¿es extranjera?") y lo arroja al suelo de un poderoso puñetazo en el estómago. Pronto, la sinceridad de Isurugi y su idealismo van mermando su coraza protectora, y tendrá que aceptar su atracción hacia él. Es, a no dudarlo, la más hábil piloto del escuadrón, capaz de las más complejas maniobras acrobáticas, y constituye un serio obstáculo para aquellos que desean librarse del 801. Sin embargo, su lado vulnerable se muestra por completo en situaciones tenebrosas, al ser muy supersticiosa y creer firmemente en fantasmas y figuras similares. En medio de los consabidos gritos de pánico, terminará lanzándose a los brazos de Isurugi.

Yohko Shimorenjaku.- Más bien una alumna de preparatoria que una piloto, Yohko es infantil y muy insegura de sus capacidades aéreas. Acompañada de su extraña mascota Chi-chan, creará más de un problema al escuadrón. Serán sus amigos de ruedo quienes lograrán animarla a mejorar su actuación, lo cual será un añadido más a la frustración del comandante Kengamine.

Sakura Saginomiya.- La sargento mayor del escuadrón, y bastante especial a su manera. Tranquila y metódica, no puede evitar amar desmesuradamente las apuestas y sobre todo los caballos, en los cuales suele perder grandes cantidades de dinero -algunas veces de la caja del mismo escuadrón-. No dudará en apostar en torno a cualquier situación y con cualquiera (y tampoco tendrá reparos en exigir sus ganancias, aun si el deudor es un general). Su rango le otorga la jefatura del escuadrón en el aire, y la respalda una habilidad más que suficiente.

Capitán Konishi.- Excéntrico y extrovertido, este oficial tiene que lidiar con los "problemas de la juventud" de su escuadrón, asuntos nada sencillos considerando la situación potencialmente explosiva en la que viven. Verá con horror las varias rencillas de sus subordinadas, pensando en los pobres aviones y el futuro del escuadrón como unidad. Aunque es capitán de la fuerza aérea, nunca se le ve tocar un avión; por ello, no puede comentarse nada de sus habilidades de piloto.

Comandante Kengamine.- Rastrero y metiche, detesta lo que llama "hacer de niñera para mujeres" al tener bajo su responsabilidad al 801. Tratará de aprovechar cualquier ocasión para desbandar la unidad y generalmente se quedará con los crespos hechos. Tiene que soportar las burlas de Konishi acerca de una maniobra que nunca pudo realizar y la humillación de saber que las chicas tienen igual o mayor habilidad que él.

Rafael Antezana

VOX POPULI, VOX DEI

VOZ DEL PUEBLO, VOZ DE DIOS

(y en primera vuelta)

LA MEJOR PELICULA

1er puesto

Shin Seiki Evangelion Magokoro wo kimi ni

505 votos

2do puesto

Kaze no Tani no Nausicaä

472 votos

3er puesto

Shin Seiki Evangelion Air

378 votos

4to puesto: Meitantei Conan: el reloj del rascacielos
273 votos

4to puesto: Pokémon: la revancha de Mewtwo
273 votos

6to puesto: Evangelion: Death (True)^2
239 votos

Durante el año de 1999 se proyectaron en el Club Sugoi grandes producciones cinematográficas del anime, y notamos una clara preferencia de los socios por las tres películas de Shin Seiki Evangelion. Pero también destacó la inolvidable obra de Hayao Miyazaki "Nausicaä del Valle del Viento", película de obligada visión para todo quien guste de ver el anime en una de sus formas más bellas.

LA MEJOR OVA o ESPECIAL de TV

1er puesto

Rurouni Kenshin: Huellas del pasado

927 votos

2do puesto

El Hazard: El Mundo Magnífico

409 votos

3er puesto

Macross Flash Back 2012

292 votos

4to puesto: Ranma 1/2: ¡Yo heredaré las recetas de mamá!
235 votos

5to puesto: Top o Nerae, GunBuster!
190 votos

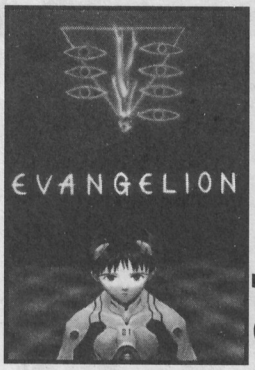
6to puesto: Dragon Ball GT: la prueba de valor de Gokú
156 votos

La historia del pasado de Kenshin y de cómo quedó marcado con su característica cicatriz obtuvo una contundente mayoría. Sus votos la colocaron en la primera posición del ranking de OVAs y especiales, sobre otras consagradas producciones que marcaron hitos en la historia del anime, como GunBuster y el especial musical del clásico Macross.

LA MEJOR SERIE DE TELEVISION

1er puesto

Kareshi Kanojo No Jijou
655 votos



2do puesto

Shin Seiki Evangelion
618 votos

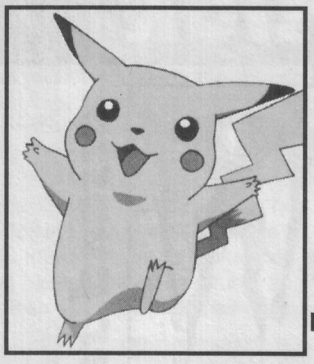
3er puesto

Rurouni Kenshin
479 votos

4to puesto: Cowboy Bebop
367 votos
5to puesto: Tenku no Escaflowne
346 votos
6to puesto: Shojo Kakumei Utena
174 votos

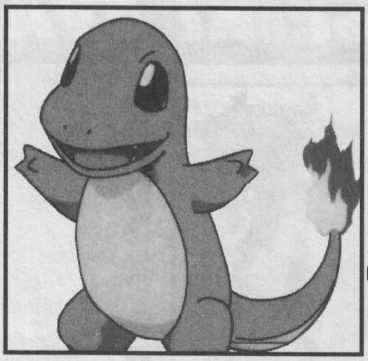
1999 fue año muy especial en lo que se refiere a series de televisión. Disfrutamos de las mejores producciones del anime y su calidad se vio reflejada en la preferencia de los socios, quienes dieron el primer lugar a la serie que aún nos tiene atrapados, con el baile de los sentimientos de una pareja muy especial (género shoujo que normalmente atrae más a las chicas, pero que gracias a la magistral mano de Gainax, logra una identificación completa con el espectador, sea hombre o mujer). A continuación, Evangelion sigue cosechando éxitos, seguido por Rurouni Kenshin y series de excelente factura, como Cowboy Bebop, Escaflowne (grandes productos del estudio Sunrise) y Utena.

EL POKÉMON FAVORITO



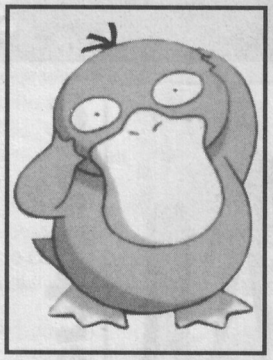
1er puesto

Pikachu
394 votos



2do puesto

Hitokage
119 votos



3er puesto

Koduck
117 votos

4to puesto: Mew
115 votos
5to puesto: Mewtwo
102 votos
6to puesto: Lizardon
50 votos

Pika... Pikapi... ¡Pikachu!... El año pasado vio llegar al Perú la invasión que afectó a más de un bolsillo paternal: la moda Pokémon, con sus más de 150 pokemones. Ésta llegó a todos los niveles de la sociedad, y por eso le preguntamos a nuestros socios cuál era su Pokémon favorito. Como era de esperarse, el protagonista se llevó las palmas de largo y con un gran ¡PIKA!, se hizo del primer lugar del ranking, dejando bastante atrás a sus compañeros y rivales de batallas Hitokage, al audaz Koduck (sí, como no), a Mew y a su clon malvado Mewtwo, que se hicieron presentes gracias a la película que estrenó en primicia Club SUGOI en su versión original (no la deformación norteamericana). El sexto lugar quedó para el poco educado Lizardon.

EL MEJOR CAPÍTULO DE SHIN SEIKI EVANGELION

1er puesto

Capítulo 19
Otoko no arasoi
241 votos

2do puesto

Capítulo 24
Saigo no Shisa
149 votos

3er puesto

Capítulo 26
Sekai no chuushin de ai o sakeda kemono
109 votos

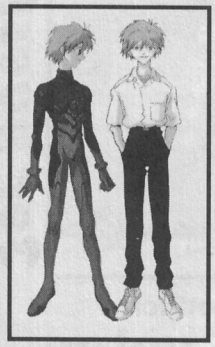
4to puesto: Capítulo 23: Namida
47 votos

5to puesto: Capítulo 21: Nerv tanzyoo
43 votos

6to puesto: Capítulo 18: Inochi no sentaku wo
42 votos

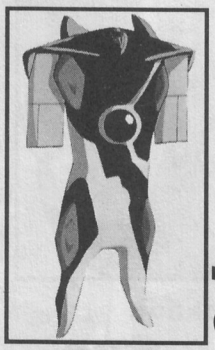
El impacto que causó la serie entre nuestros socios nos llevó a preguntarnos cuáles fueron los capítulos que más les gustaron. El resultado nos dio como ganador al impactante capítulo 19, donde el Eva 01 rompe sus ataduras y da rienda suelta a sus agresivos instintos animales, para buscar la perfección al comerse a Zeruel y el motor S-2. Este episodio y la inquietante amistad entre Shinji y Kaworu se llevaron los primeros lugares, seguidos por el capítulo final.

EL MEJOR ÁNGEL DE SHIN SEIKI EVANGELION



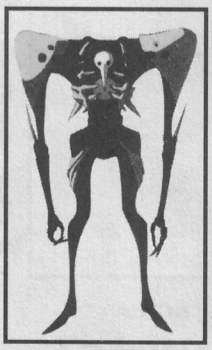
1er puesto

Kaworu Nagisa Tabris
520 votos



2do puesto

Zeruel
275 votos



3er puesto

Saquiel
45 votos

4to puesto: Adan
40 votos

5to puesto: Bardiel
27 votos

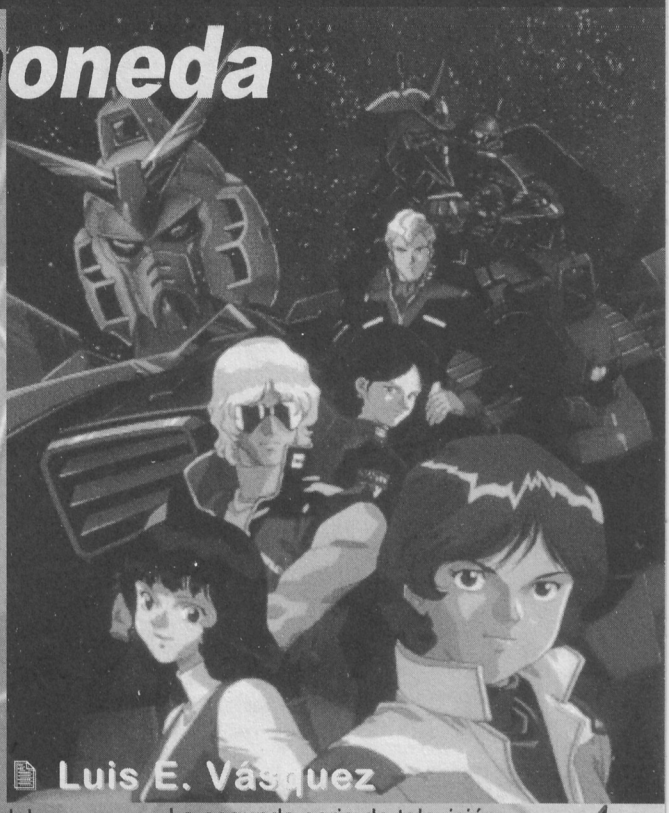
6to puesto: Lilith
24 votos

Pocas producciones han tenido enemigos tan formidables como los de Evangelion, villanos que no se regodean en hablar de sus planes, si no que actuaban con un objetivo fijo y jamás se repetían en sus métodos, usando siempre un mejor ataque y haciendo mucho más dificil su derrota. Por eso nuestros socios votaron por su ángel preferido ganando el primer lugar el único ángel que habló, se relacionó con el enemigo (específicamente con Shinji) y logró llegar a su supuesto objetivo: Kaworu, seguido por el poderoso Zeruel que tuvo el mérito de derrotar a todos los Evas pero que terminó de platillo principal cuando el Eva 01 despertó y por último en el tercer lugar tenemos a Saquiel, primera víctima del Eva 01.

Mobile Suit Gundam

Z Gundam (1985)

El otro lado de la moneda (U.C. 0087-0088)

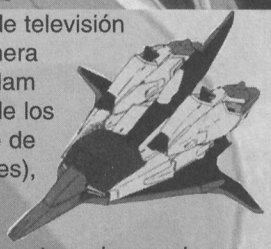


Luis E. Vásquez

Tras encubrir los hechos acaecidos durante la operación Stardust en el año 0083, así como rediseñar la ya maltrecha órbita de las colonias espaciales, la Federación crea a los Titanes, un grupo especial seleccionado de lo mejor de cada una de las Fuerzas Federales para descubrir los movimientos rebeldes en las colonias y anular a los remanentes de los Zion. Merced a la corrupción dentro del gobierno federal, sus desmesuradas acciones los convierten en un grupo de terroristas legalmente justificados, capaces de matar sin misericordia a la población civil. Poco a poco, los Titanes adquieren tanto poder que incluso se vuelven la amenaza que supuestamente iban a detener. En este entorno, Camille Vidan, un joven estudiante de una colonia espacial, es acusado de participar en los movimientos en contra de la Federación.

Tras huir de sus perseguidores, encuentra al Mobile Suit RX-178 Gundam MK-II, el cual roba tras ser atacado por los Titanes. Luego huye a la nave Ahgrama de la recién formada A.E.U.G. (Anti-Earth Union Group ó Grupo Anti-Unión Terrestre). Habiendo presenciado la muerte de sus padres a manos de los Titanes en represalia por sus acciones, la misión de Camille y el Ahgrama -con la ayuda extra del novedoso MSZ-006 Zeta Gundam- es desenmascararlos ante el gobierno de la Federación antes de que obtengan más poder. Sin embargo, la sombra de los Zion aparecerá nuevamente, ya sea en la imagen de un aliado o de un enemigo, y sólo Dios sabe qué pueda pasar en este nuevo enfrentamiento.

La segunda serie de televisión nos muestra por primera vez el universo Gundam visto desde la lente de los Spacenoids (la gente de las colonias espaciales), una muy extraña alianza entre Char Aznable (conocido en esta serie por el seudónimo de Quattro Bajina) y su archienemigo Amuro Rey, así como el regreso de la mayoría de los personajes de la primera temporada de esta tragedia animada, pletórica de tensión hasta el último episodio.



Camille Vidan (17)
Organización: A.E.U.G.
Mobile Suits asignados: RX-178 Gundam MK-II; MSZ-006 Zeta Gundam

Camille Vidan era un simple joven estudiante de preparatoria de la colonia Green Noah 1. No parecía tener mayores problemas que el simple hecho de odiar su propio nombre por considerarlo de mujer o lidiar con sus propios asuntos familiares. Sin embargo, siente un gran desprecio hacia el gobierno de la Federación Terrestre y especialmente hacia los Titanes, lo cual provocaría su posterior arresto. Al escapar, encuentra y roba el Gundam MK-II en las propias narices de los Titanes. En su pugna por recobrar la unidad robada, los Titanes matan a sus padres en represalia. Muy alterado, el joven huye hacia la nave Ahgrama, de la A.E.U.G., liderada por Quattro Bajina (Char Aznable), e inicia una guerra personal en contra de los Titanes. Como experto en ingeniería electrónica y judo, es un poderoso Newtype que puede enfrentarse sin problemas a los pilotos de los Titanes, ya sea con el MK-II o posteriormente con el Zeta Gundam.

Paptimus Scirocco
Organización: Titanes
Rango: Capitán
Mobile Suits asignados: PMX-000 Messala; PMX-003 The-O

Comandante de la flota espacial de Júpiter y líder indiscutible del escuadrón de pilotos de los Titanes, así como un poderoso Newtype criado en la flota de transporte Jupitoris. Tras hacerse del comando de los Titanes, planea como todo buen burócrata gobernar todo el espacio, sin importar quién tenga que sacrificarse. En calidad de persona extremadamente ambiciosa, no dudará en aliarse a la flota Axis para lograr sus objetivos, sin pensar que éstos bien podrían traicionarlo después. Considera a Camille Vidan el mayor obstáculo para sus planes y no descansará hasta verlo destruido junto con toda la A.E.U.G.

MASAKA

TAIHOU SHICHAUZO! ¡Estás bajo arresto!

Jorge Thomas R.

Taihou Shichauzo! se nos presenta a primera vista como una historia más de policías. Pero según vamos conociendo a sus protagonistas, nos damos cuenta de que no es "una historia más de policías", sino más bien una trama de relaciones interpersonales bien trabajadas y una oda al trabajo de animación mecánica y a las persecuciones, todo ello sazonado con mucha comedia y un amor mutuo no declarado. El producto final queda entonces uno de los universos más apreciados y queridos por los aficionados.

Dentro del universo de Taiho Shichauzo, tenemos un manga terminado, una OVA de cuatro episodios, una serie de televisión de 47 episodios, 19 especiales de TV, 18 CDs con la música de todas las animaciones, 11 CD singles y una película de 90 minutos, lo que nos hace pensar que la historia ha sido bien explotada y complementada. Sin embargo, esta idea cambia al descubrir que Taiho Shichauzo tiene como creador a Kosuke Fujishima, mangaka conocido mundialmente por su obra Ah! Megamisama y su personaje Belldandy, quizás una de las chicas más queridas de todo el manga y el anime. Se considera que T.S. es la "segunda obra" de su autor y curiosamente la que más productos alternos ha tenido si la comparamos con Ah! Megamisama, que sólo cuenta con el manga que aún se publica, una OVA de seis episodios, la serie "Aventuras de las Mini Diosas" y una nueva producción próxima a estrenarse. Taihou es una historia ligera, bien desarrollada y con buenos momentos, tanto en acción como en el desarrollo de los conflictos de los personajes. Es muy difícil que el espectador no se sienta satisfecho con el trabajo desplegado aquí en cualquiera de sus formatos.

Juntas por el camino

Todo comienza una mañana, cuando la joven Natsumi Tsujimoto trata desesperadamente de llegar a su centro de trabajo a bordo de su Honda Moto Compo; es el primer día de trabajo y ya lleva más de 15 minutos de retraso. Aprovechando la extrema maniobrabilidad y el reducido tamaño de su motito, se toma un atajo entre veredas y parques. Todo habría ido bien si no fuera porque una patrulla la descubre y trata de interceptarla para ponerle las varias multas por romper las reglas de tránsito.

Natsumi huye y despista a la patrulla metiendo su moto por estrechos pasajes. Sin embargo, no contaba con la gran pericia de la chofer del menudo y compacto Honda Today, que al final logra darle alcance. Utilizando su gran fuerza física -que contrasta con su delgado cuerpo- Natsumi carga en vilo su moto y, anunciando alguno de sus "poderes", trepa por la escalera de un templo y vuelve a despistar a la policía. Pero no por mucho tiempo; un poco más allá, Natsumi se cruza con un gato, y, ante la elección de atropellarlo, hace una maniobra, salva al gato, se choca y queda a merced de la policía. La joven custodia del orden le anuncia el montón

de multas que le va a poner, pero a continuación las anula todas por haber salvado al gato.

El centro de trabajo al que Natsumi quería llegar es la estación de policía Bokutou, ubicada en los suburbios de Tokyo, adonde acaba de ser trasladada en su condición de tal. Luego de dar a su capitán una larga serie de excusas y explicaciones por llegar tarde, es presentada a todos los oficiales presentes y se le asigna una compañera, Miyuki Kobayakawa. La joven resulta ser la policía que la persiguiera hace poco. Ésta se alegra mucho por tal designación, sobre todo porque ella también es relativamente nueva en la estación. A Natsumi, en cambio, la idea no le agrada mucho, pues entiende que Miyuki y ella no son precisamente dos gotas de agua.

Natsumi es recibida con afecto y curiosidad por Ken, un policía motorizado que se hace llamar "El Halcón Blanco de Bokutou", y Yoriko, una joven bajita de lentes que trabaja en el área de comunicaciones. Ellos le muestran a la recién llegada la infraestructura de la estación. Al llegar al área del taller, Natsumi ve a su nueva compañera afanándose en la reparación de su Moto Compo, la cual pondría después en la parte trasera de la patrulla, por lo que decide intervenir. Está demás decir que la actitud de Natsumi no será de la más correcta, pero la amabilidad y paciencia de Miyuki no son fáciles de quebrar. Al final, deciden dejarlo todo a la suerte, y arrojan una moneda para ver si siguen juntas o se separan. No obstante, la aparición de un Mini Minor rojo que es perseguido por Ken en su moto no les deja tiempo para terminar su elección, y parten tras él. La cacería es contra el reloj, pues el conductor del auto rojo -que se hace llamar FOX- pone a las "gatitas" una serie de acertijos en busca de una supuesta bomba; esto las obliga a trabajar juntas y aprender rápido una de la otra. Al cabo del día, ya libres de problemas y descansadas, se retoma el tema de la moneda; pero Natsumi la tira al río. Acto seguido, Miyuki invita a su nueva compañera a ir a vivir a su casa, pues ella necesita una "guardaespaldas".

Posteriormente, Natsumi caerá en la cuenta de que el "halcón Ken" está enamorado de Miyuki y ésta no es precisamente inmune a tal sentimiento; toma, pues, a su cargo hacer que dicha relación se concrete, y fustigará a Ken para que se arme de valor y le diga a su amiga lo que siente. No pasa mucho tiempo y Miyuki y Natsumi se hacen muy amigas; sus diferencias y contrastes, lejos de conflictuar, se complementarán para lograr una máxima efectividad. Esto se nota claramente

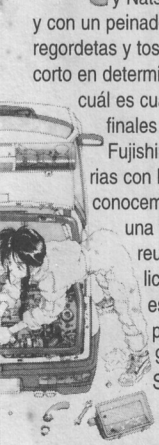
a la hora de las persecuciones: en casos extremos en que Miyuki da una curva brusca y hace derrapar al Honda Today, Natsumi abre la puerta y ayuda a frenarlo con sus propios pies. Con todo, Natsumi siempre se las ingeniará para desesperar a su amiga, ya sea por quedarse dormida o no tener en cuenta sus sentimientos hacia Ken. Una nota curiosa respecto de los nombres de estas chicas es que constituyen juegos de palabras: "Miyu" se lee como "frío" y "Ki" como "hermoso, belleza", "Natsu" se lee como "verano" y "Mi" es la segunda lectura que se le puede dar al kanji de belleza. Así, tenemos que se llaman "Hermoso Invierno" y "Hermoso Verano" respectivamente, lo cual hace justicia a sus dispares personalidades y a su más que obvia belleza física.

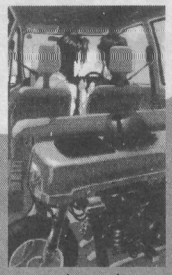
El jefe de la estación, a quien sólo llaman "capitán" en todas las versiones, tendrá especial cuidado con estas dos y en no desesperarse y perder la compostura con los líos que provocan. Es una persona calmada y callada, aparentemente ajena a lo que ocurre a su alrededor; sin embargo, se mantiene alerta -a su manera- y opta por dejar pasar muchas cosas. Por último, cansado de tantos problemas ocasionados por la no declarada relación entre Ken y Miyuki, y observando que la estación se había convertido en una verdadera telenovela en vivo, opta por poner su granito de arena en el asunto y le da a la pareja la más curiosa misión que ambos hayan tenido jamás. Por si fuera poco, utilizará todos los recursos de la estación para asegurarse de que dicha "misión" (que él mismo planificó punto por punto) sea llevada a cabo con éxito. Por su parte, Yoriko será la culpable directa de muchos de los enredos en las vidas de los personajes, funcionando como detonante cuando, apoyada por Natsumi, desperdigue de manera segura y eficiente algún chisme o interpretación propia referida a la vida de Miyuki o Ken.

Páginas manchadas con grasa

Como ya habíamos dicho, esta historia apareció inicialmente como manga, publicado originalmente en la revista Party KC de Kodansha, el cual completó en total 7 volúmenes recopilatorios. Éste tiene algunas diferencias con respecto al anime, pues nos presenta a las dos chicas ya como pareja, sin tocar el cómo se conocen;

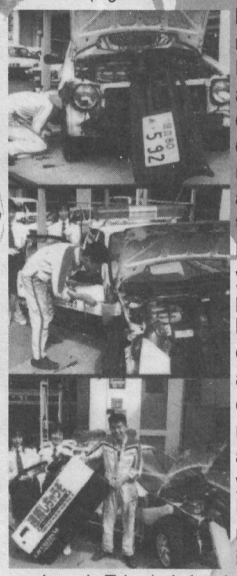
cuenta además con un tratamiento ligeramente más adulto, con insinuaciones suaves y algunos desnudos, pero sin mayor trascendencia, y está compuesto en su mayoría por historias presentadas como aventuras independientes. Lamentablemente, Fujishima abandonó esta serie para dedicarse a Ah! Megamisama, lo cual dejó algunos puntos de la misma sin definir, como si alguna vez Miyuki y Ken se casan. Por cierto, son muchos los mangakas que adoptan tal procedimiento, pues así tienen siempre abierta la posibilidad de hacer un trabajo extra para definir los puntos cruciales, en especial si todo el peso de la trama gravita en torno a ellos, tal como fue con Ranma 1/2. De la misma manera que en Ah! Megamisama, los primeros volúmenes del manga de Taihou Shichauzo están trabajados con un estilo aún muy incipiente y en pleno desarrollo. Los personajes se ven francamente distintos, sobre todo en el caso de Miyuki, que no tiene su larga "cola de caballo" característica - la cual le ira creciendo según avanza la historia- y Natsumi se ve mucho más fuerte y chabacana y con un peinado algo extraño; aparte, ambas lucen más regordetas y toscas. Más aún, como ambas tiene el pelo corto en determinados momentos, se hace confuso saber cuál es cuál. Sin embargo, ya en los volúmenes finales se nota la evolución del estilo de Fujishima y podemos disfrutar de muchas historias con los personajes dibujados tal y como los conocemos del anime, o casi; Miyuki nunca tendrá una trenza tan larga en el manga. Al final, éste reuniría 78 aventuras con las dos bellas policías, más una historia extra a manera de especial y la aventura final, todo lo cual se publicó entre diciembre del 87 y mayo del 92. El material en papel de Taihou Shichauzo no se queda en su manga, pues cuenta además con unos veinte libros publicados sobre las diferentes versiones.





El mecánico recomienda

Sin embargo, en Taihou Shichauzo destaca un detalle de producción sobre todo lo demás. Fujishima -de quien sabemos visita las tiendas de ropa para aprender a vestir adecuadamente y a la moda a sus personajes- es también un aficionado a la mecánica. Por tal razón, el trabajo de automóviles y motos exhibido en su manga lo podemos calificar de exacto y milimétrico; más aun, el manga incluye fichas técnicas de los principales autos y motos utilizados en él. Ver aparecer en cualquier momento primeros planos de los autos y las motos así como detalles totalmente fieles a la realidad, está relacionado con el hecho de que el propio Fujishima posee una moto, una pequeña Suzuki GSX 1100R (algo así como un Vokswagen de dos ruedas). En la elaboración de la OVA, estrenada en setiembre de 1994, Fujishima estuvo muy vinculado al equipo de producción, y el director brindó el mayor respaldo en el trabajo mecánico, con resultados más que asombrosos. Para empezar, tanto el Honda Today como la Moto Compo fueron construidos y preparados como parte de la publicidad previa al lanzamiento. En el caso de la Mini Patrol, se adquirió un Honda Today de segunda mano y se reconstruyó tal cual aparece en la OVA (incluyendo la computadora Power PC Macintosh, cuya memoria almacena toda la información sobre rutas y caminos de Tokyo). Así, todo aquello que podemos de ver del auto en la animación (interiores, faros, movimiento) responde al modelo original, lo mismo que para la pequeña moto. Esto le costó al equipo de producción US$ 50,000 para ambos. Una vez construidos, se grabaron absolutamente todos los sonidos de ambas máquinas y éstos fueron montados sobre las secuencias de animación - desde el sonido de sus respectivos motores hasta el de sus frenos y el conjunto de sonidos producidos al bajar la pequeña moto de la patrulla-. Luego de un año, el Honda Today fue desmantelado, y, en cuanto a la pequeña Moto Compo, "se ignora el paradero", según versión del equipo de producción.



Para el estreno del juego de OVAs original, se realizó un gran evento que duró "75,462 segundos", según los organizadores que gustan de llamarlo así. En él, participó todo el staff de producción incluyendo a Fujishima, y se exhibieron el auto, la moto y una serie de fotografías y celdas originales de animación. Asimismo, se presentaron a los seiyuus, hubo una ronda de preguntas y respuestas, un concurso de conocimientos, la exhibición de la primera OVA, una interpretación de los temas de la serie de parte de los seiyuus y hasta representaciones teatrales de las aventuras de Taihou Shichauzo, las cuales incluyeron a una persona disfrazada de Strike Man. Este tipo de eventos suele organizarse sobre todo si el estreno es muy esperado.

Televisión en la patrulla

Ya en diciembre de 1996 se lanza la serie de televisión - producida por TBS-, la cual llegaría a completar 47 episodios en setiembre del 97 y fue transmitida los sábados a las 5:30 p.m. Dato curioso: las primeras cuatro OVAs son conocidas independientemente como File:01 al 04, por lo que el primer episodio de la serie, que se conecta con el OVA, fue el File:05 y el último terminó siendo el File:51. Esta serie tuvo al principio críticas de parte de los espectadores, a quienes no les agradó la baja calidad de la animación (resultado lógico si comparamos tanto el presupuesto de una OVA con el de una serie de televisión y la periodicidad para la que se trabaja). Sin embargo, la historia (que incluyó el uso de rostros distorsionados) logró imponerse por sí misma. La serie se extendió de los habituales 26 episodios por temporada estilados en la actualidad, luego se transmitió un grupo de especiales de televisión de 15 minutos, los cuales se estrenaron como una temporada aparte -uno por día y en grupos reducidos- entre marzo y abril del 99. Conocidos como "Wonderful Series", estos especiales sumaron 19 entregas y fueron reunidos en 6 volúmenes. Posteriormente, en una de las repeticiones de lo mejor de la serie -ocurrida durante la primavera- se estrenó un especial más con un tema veraniego. La serie se ha reestrenado dos veces y se la planea hacerlo una vez más para el verano del 2000; en uno de estos reestrenos se incluyeron las OVAs originales. Para beneplácito de quienes tuvieron la oportunidad de leer el manga original, la serie introdujo algunos personajes que no se pudieron utilizar en la OVA, tales como la inocente policía recién llegada Futaba Aoi, la cual tiene un "problemita" que le impedirá cumplir su deseo de convertirse en toda una "novia" pese a verse mucho mejor que cualquiera de las chicas de la estación (en estos tiempos modernos hay que ir con mucho cuidado; te puede tocar con sorpresita), el inspector Tokuno, policía maduro y curtido que sabrá guiar y aconsejar a todos los oficiales de la estación Bokuto y sobre todo StrikeMan, una especie de justiciero que considera que la policía no hace un buen trabajo y decide tomar en sus manos la ley; busca entonces demostrarles (en este caso, las aludidas son Natsumi y Miyuki) cómo hacer su trabajo. Sin embargo, este peculiar "héroe" es aficionado al béisbol y realiza sus ataques utilizando precisamente bolas y bates de béisbol, lo cual pondrá en aprietos a las chicas, quienes tendrán que andar con su propio bat para devolverle los ataques. Por tal motivo, Natsumi se ganará la chapa de "Home Run Lady".

En la serie de TV, se deja notar además un claro interés de Natsumi por su capitán (cosa que ya se había visto ligeramente en el manga), el cual la deja hacer pero a la vez no se manifiesta interesado en el tema. La llegada de Shoji Toukairin, un personaje nuevo que presenta la serie de TV como jefe adjunto de la estación Bokutou, hará que los sentimientos de Natsumi se alboroten. En un principio, Shoji (de menor edad que Natsumi pero de mayor rango que ella) tendrá una serie de absurdas competencias (comida, fuerza, carreras) con la joven, las cuales ganará y con ellas su rivalidad. Pero a medida que marchan juntos, Shoji se ganará el respeto y admiración de la espabilada policía, y será capaz de tocar el siempre protegido y confiado corazón de Natsumi, lo cual pondrá de vuelta y media a la

estación Bokutou y dejará a Miyuki totalmente sorprendida de lo que parece suceder entre su amiga y su joven jefe.

La patrulla en el autocinema

Por último, en abril de 1999 se estrenó una película de 90 minutos que se conecta como una aventura más a las ya desarrolladas en la serie. Los aportes de la película han sido sobre todo su impecable animación -que hace palidecer a las OVAs originales- y una trama mucho más seria en relación con todo lo antes producido. Esta película ha recibido muy buenas críticas y se hizo muy popular, lo mismo que su tema musical "Calling" , interpretado por el grupo de J-Pop "NITRO", conformado por cuatro hermosas chicas japonesas. Un detalle de todo el universo de Taihou Shichauzo ha sido siempre el poco uso de armas de fuego (en las OVAs originales prácticamente no hay tiros), pues todo se soluciona con la habilidad para manejar. No obstante, en esta película sí hay tiros y persecuciones, con Natsumi trepada en la patrulla con un rifle en la mano o la pobre Yoriko teniendo que cargar con un arma más pesada que ella. La trama se centra en una investigación que logra desbaratar un gran tráfico ilegal de armas. Durante este operativo, se obtiene un MO Disk que contiene los nombres de los implicados y los detalles para volar un transitado puente. Para recuperarlo, los traficantes realizarán un ataque directo a la estación de policía, y uno de los involucrados en el trato ilegal será un amigo cercano del capitán de policía de la estación Bokutou. Y como ocurre en muchos animes, el desenlace aparente (entre el capitán, su corrupto amigo y las chicas) será en la torre de Tokio.

Oficiales de la estación de policía Bokutou

Miyuki Kobayakawa.- En definitiva, Miyuki es la típica chica dulce y amable a la que Fujishima nos tiene acostumbrados. Es una mecánica muy hábil, capaz incluso de ir mejorando los vehículos de ella y los de sus amigos. Por otro lado, es muy inocente, seria y callada, y parece estar interesada en Ken, pero su timidez no le permite hacer nada al respecto. Esto se suma a la propia timidez del susodicho, todo lo cual hace que la pareja no avance realmente hacia ningún sitio; además, Miyuki misma no está realmente segura de lo que siente por Ken. Le pide a Natsumi que se vaya a vivir con ella porque le preocupaba vivir sola, y uno de los grandes premios que recibió por ello es tener que inventar de todo para hacer que la revoltosa se levante en la mañana para ir a trabajar. Miyuki es quien maneja el Honda Today Type-G que ella misma modificó para un máximo rendimiento, y este auto es muy importante para ella. El habitual revoloteo de su pareja la confundirá tanto que terminará llamando a Ken como "Ken-chan", algo demasiado íntimo. Miyuki tiene una licencia especial que le permite manejar vehículos pesados y otra para gobernar embarcaciones pequeñas; es una fanática del llegar temprano y de la corrección. En sus ratos libres, es radioaficionada y arma un Toyota S800 del 67 ella misma.

Natsumi Tsujimoto.- Al contrario de su compañera, Natsumi es parlanchina, muy fuerte y de carácter alegre y extrovertido. Se preocupa mucho por Miyuki, a quien realmente llega a apreciar, y le preocupa sobremanera que su relación con Ken llegue a algún lado. Parece estar también un poquito interesada en él, pero quiere a su amiga más que eso y trata por todos los medios que él se le declare antes de que sea demasiado tarde; con el mismo fin, busca encelar a su amiga llamándolo por el muy confianzudo "Ken-chan". Natsumi es, además de dormilona, tardona y algo aficionada al trago, muy glotona, pero todo eso no parece afectarle la figura para nada. Pese a su apariencia despreocupada y relajada, se interesa realmente por las personas que tiene a su alrededor. A diferencia de su compañera, no sabe nada de mecánica pero hace un buen uso de su pequeña Moto Compo, ia cual, desde que se convierte en la segunda tripulante de la Mini Patrol 4, va ajustada con correas en la parte de atrás. Puso a prueba la amistad de Ken y Miyuki y el callado afecto que éstos se profesan cuando, sin querer, enreda tanto las cosas que cruza aparentemente el límite que separa la amistad del amor con Ken.

Ken Nakajima.- Policía en motocicleta de la estación Bokutou. Es muy eficiente y serio en su trabajo, y desde la llegada de Miyuki parece estar muy interesado en ella, aunque es incapaz de confesárselo. Tal incapacidad le hace intimar con Natsumi, quien se convierte en su paño de lágrimas siempre que tenga ganas de lamentarse de no ser capaz de decirle a Miyuki lo que siente. Sin embargo, llegado el momento prefiere preservar la amistad que lo une a ella antes de hacer algo que provoque un alejamiento mutuo. Cuida con mucho amor la GSX-R750 que Miyuki mejoró para él y en la que hace sus rondas.

Yoriko Nikaidou.- Pertenece al departamento de comunicaciones, es bajita, anteojuda y con una apariencia por demás inocente e infantil. Sin embargo, Yoriko es toda una amenaza por ser muy pero muy chismosa e intrigante. Pese a tan desagradable defecto, no llega realmente a caerle mal a nadie en la estación Bokutou, aunque desde luego todos tienen cuidado de lo que dicen al estar en sus cercanías y de lo que le escuchan comentar. Aun así, Yoriko se las ingenia para enredar las cosas y repartir chismes a diestra y siniestra. A veces queda tan al descubierto un lío por su culpa que sus compañeros no vacilan en cobrárselas por lo chismosa.

LOS INVOLUCRADOS

Staff OVA
Idea original: Kosuke Fujishima
Director: Kazuhiro Furuhashi
Producción: Kodansha, Bandai Visual, Maruben Corporation, Studio Deen
Música: Kou Ootani
Arte: Hiroshi Katoo
Planeamiento: Teruo Miyahara, Takahashi Magi, Tsunesuke Kimura
Diseño de personajes: Atsuko Nakajima
Diseño mecánico: Toshihiro Murata

Reparto de la OVA
Natsumi: Sakiko Tamagawa
Miyuki: Akiko Hiramatsu
Ken Nakajima: Toshi Shimada
Yoriko Nikaidou: Etsuko Kozakura
Capitán: Ichisei Masamune

Staff de la serie de TV
Idea original: Kosuke Fujishima
Director: Hiro Watanabe
Diseño mecánico: Toshihiro Murata
Diseño de personajes: Atsuko Nakajima
Música: Jotaroo Tsuruoka
Producción: Studio DEEn

Reparto de la serie de TV
Personajes principales: actuados por los seiyuus del OVA
Aoi Futaba: Rika Matsumoto
Shoji Toukairin: Tomokazu Seki

Staff película
Idea original: Kosuke Fujishima
Director: Junji Togawa
Libretos: Seisi Jugawa
Diseño mecánico: Toshihiro Murata
Diseño de personajes: Atsuko Nakajima
Música: Noriji Kawai
Producción: Studio Dean

Reparto de la película
Personajes principales actuados por los seiyuus de la serie de TV

¡ÉSA ES LA VOZ!

Otro de los seiyuus masculinos más cotizados del medio, cuya voz también ha tenido éxito en el grupo musical en el que participa. Él es...

Takehito Koyasu

Armando Asato

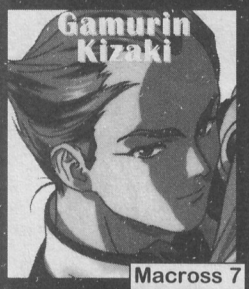
Nació el 5 de mayo de 1967 en Kanagawa y tuvo bastante popularidad desde sus comienzos llegando a tener una dilatada carrera. En ella, pueden encontrarse trabajos tan interesantes como los siguientes: Shin Randou en Ashita he Freekick, Zechs en Gundam Wing, Mosquiton en Master Mosquiton, Takuto Izumi en Bronze, Kai Hirose en Dagwon, Ryuji Sugashita en DNA2, Hotohori en Fushigi Yuugi, Black Samurai en Granzort, Gamurin Kizaki en Macross 7 y su última encarnación Macross Dynamite 7, Zechs en Gundam Wing, Kircheis en la larguisima OVA Legend of Galactic Heroes, el muy peculiar Hanagata en todas las encarnaciones del universo de Saber Marionette J, Dwight Camry en Gundam F91, Touga Kiryuu en Shoujo Kakumei Utena, Rezo en Slayers, Yosho en Tenchi Muyo!, Gai-Yasha Oh en Shutaro, Shigeru Aoba en Shin Seiki Evangelion, Ayanojo Aburatsubo en Mahou Tsukai Tai! y un largo etcétera. Algunos de sus trabajos más carismáticos se dieron en el campo de los videojuegos; destaca el de Shingo Yabuki en The King of Fighters 97, papel que también ha interpretado en los varios CD Drama basados en dicho juego. También participó en el drama Macross Generation haciendo el papel de Gana. Y, por supuesto, Takehito cobró mucha fama por su participación en Weiß Kreuz (Cruz Blanca), grupo musical originado a partir del anime del mismo nombre, en el que cumple el papel de Aya.

Takehito se define a sí mismo como una persona inolvidable, pues es irresponsable, huye de los problemas pues tiene una especial habilidad para meterse en ellos, dice además que le enferma todo eso de sí mismo. Por otro lado, en los días de descanso entre trabajos se dedica a escribir, afición que ha seguido desde la preparatoria, durante la cual escribía artículos. No lo hace, sin embargo, para convertirse en escritor -la idea no le interesa- sino porque piensa que es un desperdicio dejar sin uso las ideas que le dan vueltas en la cabeza.

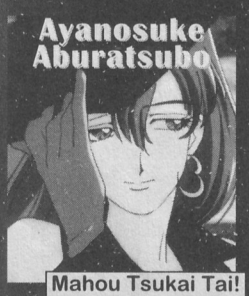
Su interés actual es profundizar en su carrera de actor de voz, pues piensa que en este rubro aún tiene mucho que dar. Takehito es de las personas que se sienten felices cuando el trabajo que realiza va bien y, como es lógico, le entristece perder trabajos luego de haber luchado mucho (un problema que tuvo durante el cast del juego Final Fantasy Tactics y lo tuvo molesto por un tiempo). No obstante, dice no recordar haberse enojado de verdad en los últimos diez años. Gusta mucho de la película Seibu Sensen Ijou Nashi (Todo está tranquilo en la frontera norte) y de las películas de corte erótico, así como también de leer literatura de ese tipo. Actualmente, su anime favorito es Tanoshii Moomin Ikke (La feliz familia momia) y, claro, también le gusta el hentai. Agrega que prefiere no cantar en los karaokes, pues en los últimos tiempos las canciones vienen en una tonada muy alta y esto le impide cantarlas con su propia voz. Además, le desagrada ser invitado a comer sushi caro (sobre todo por lo caro). A Takehito le gusta vestir ropa casual, en especial jeans denim. Entre los lugares que le agradaría visitar está Egipto, país que ya visitó una vez. De chico, Takehito jusgaba béisbol con los chicos y con las niñas jugaba al doctor. Ahora dice que le gustaría como mujer una chica pensativa y con un "derriere" pequeño; cuando ve a una chica, lo primero que mira es su rostro y luego el cuerpo entero. Por último, afirma que si pudiera disponer de una máquina del tiempo, iría diez años en el futuro para ver a qué se dedicaría entonces.

Nombre:	Takehito Koyasu
Fecha de Nacimiento:	5 de mayo de 1967
Lugar de Nacimiento:	Kanagawa
Signo del Zodiaco:	Tauro
Tipo de Sangre:	A
Estatura:	175 cm
Peso:	60 kg
Comida favorita:	Tofu, Ebi
Comida que no le gusta:	Huevos de pescado
Hobbies:	Escribir, salto con soga, coleccionar cards
Deporte favorito:	Esquiar y juegos con balones
Animal favorito:	Jirafas, son lindas
Virtud:	Soy una persona bondadosa
Defecto:	Que mi virtud se convierta en mi enemigo.

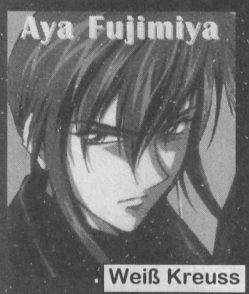
Shin Seiki Evangelion



Macross 7



Mahou Tsukai Tai!

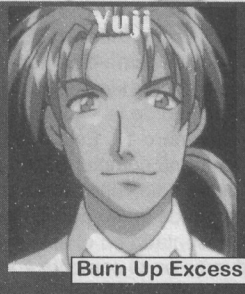


Weiß Kreuss

Saber Marionette J

Requiem por el patriota de la Restauración

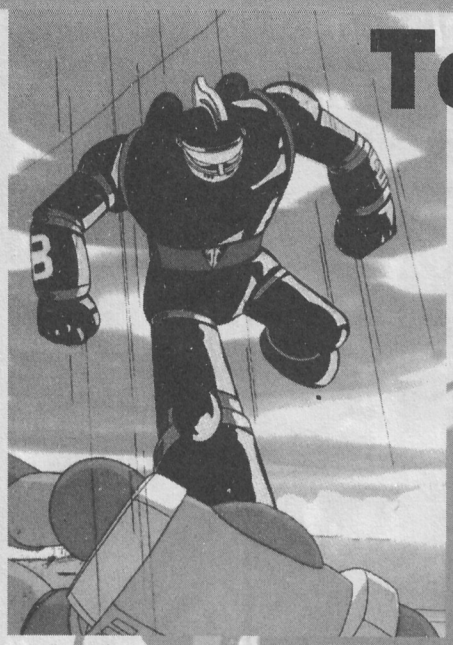
Fushigi Yuugi



Burn Up Excess

MASAKA MECHA FILE

Tetsujin 28: más latas

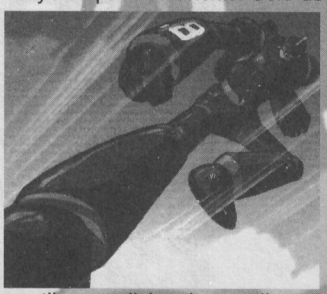


Tres décadas después del estreno de la serie original, en el año 1980, la productora Hikari decidió reactualizar la recordada serie replanteando el argumento con algunos ligeros cambios. Así se produjo el Tetsujin 28 que nosotros conocimos ampliamente hace algunos años. Esta historia se presentó aquí como Iron Man 28.

Eran tiempos de paz externa en el Japón, y el desarrollo de los grandes robots era la máxima del momento. El doctor Kaneda (científico independiente) desarrolla una tecnología de punta que le permite la creación de un súper robot. Éste no es sólo muy aventajado en fuerza y rapidez frente a los demás, sino también puede ser manejado a distancia. Semejante hecho no pasa inadvertido a la mafia, que pronto se fijará el objetivo de apropiarse del poderoso robot y su asombrosa tecnología. Con este fin, el líder del grupo, Buranchi, no duda en asesinar al doctor Kaneda. Reponiéndose de tamaña pérdida, su gran amigo y colaborador, el doctor Shikishima, termina el Tetsuyin 28FX y le entrega el mando al joven Seitaru, el hijo de Kaneda, quien, junto al policía Oozuka, luchará contra la mafia y sus enviados robots.

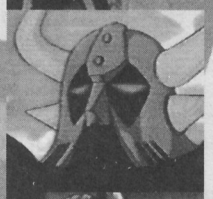
Una vez más el 28 no llevará armas; sólo podrá luchar con un sistema de soporte de energía solar, pero su gran fuerza y el equipo de manejo le permitirán un desplazamiento independiente.

En lo que respecta al diseño, es bastante sencillo y sin mayores protuberancias. Sólo destacan unos pequeños propulsores rojos situados en la espalda. El coior predominante es el azul con unas pocas variaciones de tono, y dentro del conjunto resalta únicamente su cinturón rojo -que lleva una pequeña letra T-. La forma de su cabeza se prolonga a manera de un casco romano de pequeñas ventilas, y adicionalmente lleva 2 números 28 de color amarillo inscritos en sus brazos. La vista general del Tetsuyin 28 es la de un caballero con armadura.



DATOS

Altura: 28 mts.
Peso: 25 Toneladas.
Controlado por: Seitaru Kaneda,
Desarrollado por: Dr Kaneda y el Dr Shikishima.
Base de Operaciones: sotano de la casa del Dr Shikishima.
Enemigos: tanto la mafia como los robots enviados por esta.



VCOM o Vision Controller es el mando a distancia que gobierna al Tetsuyin y está a cargo de Seitaru. Su posesión es uno de los objetivos de la mafia, pues es la única forma de dominar al coloso. El dispositivo consta de dos palancas que controlan el movimiento a los lados y la profundidad, es decir, acciones como el caminar. Tiene, asimismo, múltiples botones, una pantalla de radar, un visor y dos antenas de transmisión plegables. Cuando no está en uso puede cerrarse como si fuera una pequeña maleta, la cual pasa como objeto común y corriente.

ACTUALIZACIÓN FINAL

El Tetsujin 17 es más bien un robot en forma de ave al que se conoce como "Fénix". Está pintado en su mayoría de color rojo, a excepción del blanco borde de las alas. Igualmente, lleva inscrito en ellas el logo de la T (como el logo en el pecho del 28) y al lado el numero 17. Esta unidad independiente funciona en forma complementaria, pues el Tetsuyin 28FX no vuela por sí solo, sino únicamente al ser repotenciado con esta unidad de vuelo acoplable a él. El desarrollo de la unidad -presentado en el episodio cuatro de la serie- se da como un refuerzo en el combate contra la mafia.

Personaje del mes

Un lobo es un lobo

Hajime Saitou

Antiguo capitán del tercer batallón de los Shinsengumi -tropa samurai encargada de velar por la paz en Kyoto- Hajime Saito y la tropa Shinsen existieron realmente, y esta última fue tal vez la agrupación de samurais más poderosa que existió en la historia de Japón, además de ser muy recordada. Los Shinsengumi se formaron en Mibu, en las afueras de Kyoto, y luego del incidente de Ikedaya empezaron a ser conocidos como "Los Lobos de Mibu". Llevaban como consigna de su estandarte la palabra "makoto", que por su lectura en kanji se traduce como "verdad". Durante el Bakumatsu, los Shinsengumi se enfrentarían repetidamente contra los Restauradores, por lo que Saitou conocía de la existencia del Hitokiri Battousai y lo buscaba para eliminarlo. En ese tiempo, acompañaba a Saitou el avispado Soushi Okita, joven líder de la segunda tropa Shinsen y casi tan hábil y fuerte como Saito pese a su corta edad. De igual manera, el manga de Rurouni Kenshin, la serie de TV y la OVA "Huellas del Pasado" nos muestran un enfrentamiento entre ellos. En él, Okita quiere hacer frente a Kenshin, pero debe retirarse por indicación de Saitou, consciente de que el muchacho está enfermo de tuberculosis. Saitou se enfrenta a Kenshin con su técnica máxima, pero nunca se muestra el final de esta lucha. Es obvio que fue un empate o que una de las partes abandonó; de lo contrario, uno de los dos estaría muerto.

Su técnica máxima es el Gatotsu - El Choque del Colmillo - el cual se vale de tres posiciones de ataque dependiendo de la forma de desplazamiento y basa su efectividad en la gran fuerza y velocidad necesarias para su ejecución. Sin embargo, posee una técnica definitiva llamada "Zero Gatotsu", en la que se parte de una posición estática. Saitou guarda dicha posición en secreto para usarla como un amable presente cuando vuelva a enfrentarse a Kenshin. El Gatotsu es una variante perfeccionada del Hiratsuki - Ataque Horizontal - creado por Toshizo Hijigata, sub-jefe de los Shinsengumi, y es la única técnica que Saitou conoce y domina.

Al término del Bakumatsu e instaurada la era Meiji, Saitou pasa a trabajar en el departamento de policía, en la sección de apoyo y soporte, bajo el mando de Toshiyoshi Kawaji. Para este nuevo tipo de vida se hace llamar Goro Fujita, y su antiguo espíritu de lucha da paso a una personalidad algo más calmada y tranquila, aunque sin menguar un ápice su capacidad de combate. Ocupa un alto cargo dentro de la policía, y, pese a haber luchado antes por acabar con la Restauración, ahora trabaja para ella, esto a raíz de la lealtad que siente por sus principios. De manera muy peculiar, busca proteger al gobierno de la Restauración -que tanta muerte y sufrimiento costó crear- sobre todo de sus propios miembros, pues tiene como principio eliminar a todo aquel que pretenda socavar el sistema. Saito vive bajo su propia concepción del bien a la que llama Aku. Soku. Zan., traducible como "acabar con la maldad". Esta forma de pensar hace muy valioso y confiable al nuevo custodio de la ley. Es así como recibe la misión de ubicar al Battousai, asegurar que se encuentre en buenas condiciones y pedirle luchar contra la amenaza de Makoto Shishio y los Juppon Gatana. No obstante, Saito tiene su propia idea de cómo Kenshin debe probar su inalterada capacidad. Va, pues, con toda la intención de matarlo; únicamente si sobrevive será capaz de luchar con Shishio.

Detrás de esta misión se encuentra Toshimichi Okubo, quien junto a Takamori Saigou y Kogorou Katsura (jefe de Kenshin durante la luchas del Bakumatsu) forma los tres pilares que sostienen a la Restauración. Nacido como un samurai de bajo rango, Okubo es ahora un hombre muy importante, pues ocupa el cargo de Ministro de Asuntos Interiores. Tanto él como Kawaji (el superior de Saitou) pelearon en las luchas de la provincia de Satsuma. Toshimichi Okubo es otro personaje que existió realmente y, al igual que en la serie, fue asesinado en 1887.

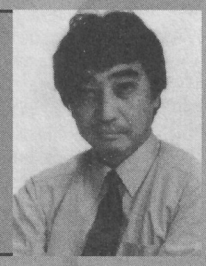
Siguiendo una vieja técnica de los Shinsengumi, Saito se acerca al doujo Kamiya disfrazado de vendedor ambulante de medicinas y se encuentra con Sanosuke. Confirma que allí vive Himura y vence a Sanosuke con su famosa técnica. Más tarde, regresa y se presenta como lo que es ahora -un policía del gobierno- y espera en el doujo la llegada del destajador; empieza así una lucha que atemoriza al propio Kenshin. Casi al final de la contienda, Saitou rompe la resistencia de Kenshin y al fin el Battousai se libera. En el siguiente golpe, uno de los dos morirá. Sólo la llegada del ministro Okubo y Kawaji evita tamaño desenlace, y Saitou presenta su informe: el Battousai Himura está bien; el vagabundo es un inútil. Se dice que el tipo de pelea que Kenshin y Saitou desarrollan -merced a sus enormes habilidades y ataques basados sobre todo en velocidad- es un "Tobafushimi", que se traduce como "El Pájaro volador que espera y mira".

Pese a lo inverosímil que pudiera parecer, Saito está casado con una mujer llamada Tokyo, viste constantemente su uniforme de policía y nunca se saca los guantes. Tiene muchos recursos para el combate, pues se vale de su propia ropa y hasta de la correa de su pantalón, todo lo cual aumenta su peligrosidad. Finalmente, es un fumador empedernido.

HAJIME SAITO

Nacimiento: enero de 1844
Lugar de nacimiento: Tokio
Edad: 35 años
Signo: Capricornio
Estatura: 1,83 m
Peso: 71 kg
Tipo de sangre: O+
Escuela: Mumei no ken
Arma: sable de policía modificado (hoja de sable de tipo occidental, empuñadura de katana japonesa)

Hirotaka Suzuoki.- Este caballero es quien le da a Saitou esa profunda y atemorizante voz. Hirotaka nació un 6 de marzo y en la actualidad pertenece a la Asociación de Actores. Trabaja también en la televisión en donde tiene un programa y en el doblaje de películas extranjeras. Dentro del anime participó también en Dragon ball Z y Ranma 1/2.



En el manga

NOVEDADES

DUAL! Parallel Trouble Adventure: enfrentamiento dimensional

Luego de terminar con Tenchi Muyo! definitivamente tras el estreno de su tercera película, AIC se arriesgó con un nuevo proyecto. Además de tener a la mayor parte del equipo de animación que trabajó en las aventuras y desventuras de Tenchi Masaki y su legión de chicas, la nueva gesta de AIC gozaría de un mejor presupuesto que la conocida serie. Es así como nace Dual! Parallel Trouble Adventure (literalmente, "Problemática aventura paralela"), una locura espacio-temporal futurista.

La trama nos lleva a conocer a Yotsuga Kazuki, un ordinario estudiante de preparatoria. Aunque con ciertas tendencias de otaku, Yotsuga suele tener ciertas "visiones" (por así decirlo) en las cuales aparecen gigantescos robots. No parece nada fuera de lo común, de no ser por que las visiones ocurren cuando está consciente y, lo que es más extraño, en el mismo entorno en el que se encuentra (imagínense ver, como si nada, mechas peleando a través de edificios y gente); obviamente nadie le cree. Sin embargo, su historia tiene cierta validez para Mitsuki Sanada, la ídolo de su pre, quien lo invita a su casa para conversar mejor sobre tales visiones. La historia de Yotsuga es lo bastante atractiva para que el padre de Mitsuki, un consumado científico, se interese en este "mundo paralelo"; de este modo, usará al pobre Yotsuga como conejillo de indias de sus pruebas. El problema aumentará cuando, en uno de estos experimentos, el joven estudiante es accidentalmente enviado a dicho mundo paralelo. Éste posee de lejos una tecnología mucho más avanzada que cualquier teoría vanguardista de la Tierra, incluida la tecnología biomecánica, plasmada en los llamados Bioroids (androides sintéticos). Una vez ahí, Yotsuga tendrá que convertirse en uno de los pilotos de los mechas que vio en sus visiones si es que quiere sobrevivir y regresar a su propio mundo; se involucrará así en una guerra en la que no tiene nada que ver. Para aumentar más su suplicio, deberá proteger a Mitsuki, quien, al igual que él, es enviada a este mundo, y para colmo de males también termina como piloto en su mismo equipo. Tendrá que resistir además el asedio de cada jovencita del lugar interesada en él. Poco a poco, Yotsuga gana la habilidad de regresar a su mundo, pero también la gente del mundo paralelo, lo cual complica aún más las cosas al continuar su lucha en la Tierra.

Si bien se mantiene el estilo cómico de Tenchi Muyo! ("muchas hermosas chicas que le hacen la vida miserable al indeciso héroe de la historia"), así como ciertos detalles que saltan a la vista -como los robots de combate piloteados por Yotsuga y su gente (y que se asemejan a cierto grupo de conocidos robots de Gainax)-, Dual! posee muchos recursos narrativos interesantes, mantiene el interés del espectador gracias a una gran línea argumental -centrada en el drama humano de Yotsuga y su grupo de jóvenes aliados- y cuenta con una notable animación e imágenes generadas en computadora (CGI).

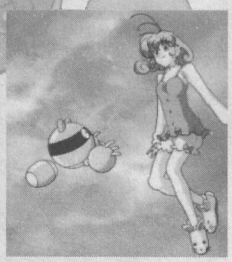
Los 13 episodios que componen la serie han sido transmitidos por la cadena de cable WOWOW.

Corrector Yui: depurando la Internet

NOVEDADES

Tras culminar con las series animadas de Steam Detectives y Silent Möbius (estas historias se reescribieron desde cero y tuvieron vacíos que ni siquiera el manga ayudó a superar, y dejaron un sabor algo amargo tanto a sus seguidores como al mismo autor por la pobre teleaudiencia obtenida), Kia Asamiya no se duerme en sus laureles. Esta vez nos sorprende incursionando en un género un poco extraño para él, el shoujo, con una aventura tanto mágica como científica llamada Corrector Yui (Yui, la correctora).

La historia se centra en Ketsu Haruki, una jovencita de segundo año de secundaria fanatica a más no poder de los mangas y extremadamente curiosa para todo, casi rozando la línea de las calabacitas. Pero si bien su familia y en especial su padre trabajan en computadoras, a ella no le importan. Sin embargo, su curiosidad la llevó ante una computadora en particular. Por azares del destino, es absorbida por ella e ingresa en la red electrónica. Allí descubre a Gross, una especie de supercomputadora que planea -para variar- la dominación de la raza humana. Tras vivir esta experiencia, se aparece ante ella el doctor Ootake, aparentemente el creador de Gross. Al enterarse de lo ocurrido con la joven, Ootake le pide que, empleando sus artilugios y programas de computadoras, depure tanto la red como a esta maligna supercomputadora (o mejor dicho, erradique el virus que posee el ordenador en favor de la comunidad, según el doctor).



Así, Ketsu se convierte en la heroína de alta tecnología llamada Corrector Yui. Pero la tarea de Yui no será nada fácil, ya que el programa de depuración está dividido en 8 partes, tanto en la red como en el "mundo real", y a ella no le queda otra que buscarlo mientras mantiene su secreto, protege a sus múltiples amigos y trata de hacer que algún chico se interese en ella. Sin embargo, no estará sola, pues a su lado se encuentra IR, una especie de programa guía para su misión dentro de la minicomputadora Kumu, la misma que Yui lleva consigo en la mano izquierda a manera de pulsera. Ésta le proporciona diferentes trajes de combate y las armas necesarias para enfrentar a Gross en cualquier situación o terreno (usando las fuerzas básicas de los elementos, como fuego, viento, agua y tierra).

La premisa es simple, y las comparaciones se hacen casi inevitables con otros shoujos como Sailor Moon, Nurse Angel Ririka o más recientemente Kamikaze Kaitou Jeanne, pertenecientes a las llamadas chicas mágicas del shoujo. A pesar de las críticas -comenzó dando la impresión de ser toda una burla a los usuarios de Internet o para los novatos en computadoras- logró mantenerse con un aceptable rating. Fue proyectada por la cadena NHK a partir de las 6 de la tarde y, concluido su estándar de episodios (26), se vocea una segunda temporada.

NOVEDADES

Pero... ¿qué es FLCL?

Programada como una serie OVA de 4 episodios, empezó a comercializarse a partir de abril último con una amplia cobertura por parte de las revistas especializadas. Esto es comprensible, pues se trata del siguiente trabajo de GAINAX, el estudio de animación que durante los 90 se diera el lujo de llevar al anime hacia nuevos estándares. "Furi-Kuri" (así se pronuncia) viene refrendado por una serie de nombres que nos hacen pensar que algo grande se traen entre manos los chicos de GAINAX.

Encabeza la lista su director Kazuya Tsurumaki, quien también participó en Evangelion y Kare-Kano (dos de los grandes éxitos que diera a luz esta compañía). Sigue Yoshiyuki Sadamoto, reconocido por su trabajo como diseñador de personajes en Evangelion y Fushigi no Umi no Nadia, y de juegos tan diversos como Lunar: Silver Story, así como autor del manga de Evangelion. Por último, tenemos a Yoji Enokido, quien fuera guionista de Shoujo Kakumei Utena y Sailor Moon (¿recuerdan las charlas de las sombritas en Utena? Este señor es el culpable, y promete además el mismo tipo de trabajo y lenguaje que ha utilizado hasta ahora). Todos ellos se encuentran trabajando en este peculiar anime llamado FLCL.

La historia nos pone en un tiempo inmediato con cosas inmediatas: el año 2000, la vida moderna, las chicas, los romances, la acción, el béisbol. En una ciudad llamada Mabase, vive un niño llamado Naota, que cursa el 6to grado de primaria. Es aficionado al béisbol y tiene una relación algo pegajosa con Momimi, la enamorada de su hermano mayor (quien se encuentra estudiando en el extranjero). En la pre, ésta se entretiene haciendo palpitar el corazón del pequeño Naota. Bastante rebelde y "demostrando su madurez" fumando, parece demostrar que este jueguito sentimental no es un simple juego. Así, la pareja pasa los días charlando y paseando. No obstante, su relajada vida de colegial se ve alterada con el arribo de Haruko, una extraña chica montada en una moto Vespa, acompañada de un robot y con un bajo eléctrico en la espalda; es bastante extravagante en su forma de vestir y encima dice que vino del espacio. Junto con la aparición de Haruko, llega a la ciudad otro robot que empieza a destruirla; semejante predicamento involucrará a Momimi y Naota. De este modo, da inicio un trabajo que promete bastante acción, espíritu joven, humor y viajes al espacio. ¿Qué nos ha preparado GAINAX a todos los aficionados al anime? No lo sabemos con exactitud, pero hasta la fecha la susodicha productora no ha sabido decepcionar.

Ángeles con alas de acero

Si no está cansado del argumento shoujo en el que un científico construye por equis razones un ser robótico al que dota, no sólo de un cuerpo femenino perfecto, sino también de conciencia y emociones innatas del ser humano, alégrese; Kotetsu Tenshi Kurumi o Ángel de Acero Kurumi es el tipo de anime que a usted le gustará. Esta serie, basada en un manga publicado en el mensual Eesunekusuto por la editorial Kadokawa Shoten bajo la autoría de Sukeseki, se transmite actualmente dentro de un espacio llamado "Animation Complex II" por la cadena WOWOW, desde octubre del año pasado todos los martes a las 7:00 p.m. La historia se ubica en el período Taisho del Japón (1912-1914), en donde Nakahito Kamii, un joven maestro de la escuela de la oscuridad y la luz (magos que adivinan el futuro), es instigado por unos compañeros a aventurarse en una casa abandonada. Ya dentro, en una tétrica habitación subterránea, se topa con una hermosa joven que yace en el suelo. Justo en el momento en que se aproximaba a ella, un movimiento involuntario propicia que accidentalmente se toquen los labios de ambos. Casi de inmediato, algo del interior de la chica se enciende. Se despierta y adopta de inmediato al muchacho como su amo y señor, sin obedecer orden alguna que no sea de éste. La extraña joven se llama Kurumi y es un androide femenino creado por el genio científico Ayanokoji, quien colaboraba con el ejército japonés para la construcción de soldados metálicos pero luego rompió sus lazos castrenses por diferencias de ideales. El inventor huye pero es perseguido por su asistente, la doctora Amagi, con el fin de recobrar sus servicios al país y las creaciones de Ayanokoji. Amagi, ante la inesperada activación de Kurumi (pues Ayanokoji no había podido activarla), decide poner en funcionamiento a una segunda androide -también obra del doctor Ayanokoji- llamada Saki, para que pelee por ella. Con un origen más oscuro, aparece luego una tercera androide, Karinka, creada sobre la base de los planos del doctor para una organización con objetivos desconocidos llamada "Academia".

Lo que trata de diferenciar a esta serie de todas las demás del mismo género es la cohesión que se da entre la magia y la ciencia, materializada en el llamado "Angel Heart" o "corazón de ángel", que es la cristalización de un ángel que selló a otro por medio de una poderosa magia y que es llevado en el pecho izquierdo de las chicas y por el "circuito de obediencia", colocado en el pecho derecho. A pesar de estar dotada de una hiperfuerza, la personalidad de Kurumi es muy dulce y en ocasiones algo ingenua, cosa que cambia cuando defiende a Nakahito de cualquier peligro; al final, solerá acogerlo maternalmente en su seno (y esto lo hace literalmente). Kurumi se caracteriza por sus voluptuosas proporciones y sinuoso cabello lila; Saki tiene un corto cabello castaño oscuro y Karinka es la rubia del grupo. Como Karinka piensa que la enorme fuerza de Kurumi radica en su beso con Nakahito, buscará tenazmente los labios de éste cada vez que lo tenga al alcance. Con el mismo grupo que produjo To Heart, esta serie con exceso de SD, remembranzas históricas, pegajoso opening, hermosas protagonistas y situaciones tanto tiernas como pícaras, es una de las más disparatadas que nos dejó el 99. Algo interesante de apreciar aquí aparte de su historia es el trabajo de actuación de voz de Atsuko Enomoto (Kurumi), la recordada Yukino Miyazawa de Kareshi Kanojo no Jijou.

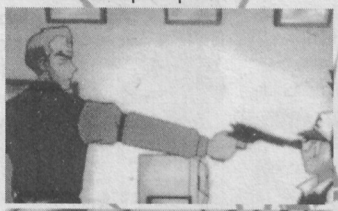
NOVEDADES

Las preguntas este mes están muy interesantes, y la pregunta rara es VERDADERAMENTE rara (pero no por eso, menos acertada). Además, y por que la pregunta lo permite, ponemos otra de nuestras respuestas gráficas. Recuerda que cada mes tienes la oportunidad de participar en esta sección enviando tu pregunta, a la que gustosos responderemos, lo más pronto posible.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿Cuántos capítulos de Pokémon censuraron los norteamericanos? (socio No 2995)

- Los episodios censurados en EE.UU fueron cinco; dos de ellos, el 52 y el 53, lo fueron por tener temas ligados a tradiciones japonesas. Sin embargo, el 52 sí fue transmitido por Cartoon Network; actualmente, dicha señal pasa los capítulos que continúan luego de los presentados por Frecuencia Latina. Luego, el episodio 38 en el que aparece Polygon también fue censurado, pues fue el causante del problema relacionado con los ataques epilépticos de niños en Japón. Aunque el episodio se rehizo, al final prefirieron ahorrarse problemas y lo suprimieron. El capítulo 35 se eliminó de la transmisión por su "contenido de violencia", al haber una gran cantidad de armas que apuntaban a los protagonistas. Por último, el episodio 18 también fue censurado... Bueno, les cuento: en este episodio se realiza un concurso de bikinis y el Equipo Rocket decide participar, así que podemos ver a James con un par de "apreciables" pechos femeninos mientras modela su atrevido bikini. Por cierto, hay varios episodios en los cuales James sale disfrazado de mujer, incluyendo el 53. No sabemos qué otros episodios censurarán en el futuro, pues la serie continúa en Japón y, dado el éxito que suscita en EEUU (se tiene programado el estreno de la segunda película de Pokémon - titulada al inglés como Pokémon 2000 - para finales de junio e inicio del verano en ese lado del mundo), es lógico pensar que los canales interesados seguirán adquiriendo las temporadas siguientes (y censurando lo que no les guste).



- ¿Qué es Sharon Apple de Macross Plus? (Socio No 2813)

- Sharon Apple es una "cantante virtual", es decir, una computadora con un programa ex profeso para entonar canciones. Más específicamente, Sharon Apple dirige sus conciertos y los convierte en increíbles experiencias de luz, color y sonido para sus seguidores. Para poder identificarse con los sentimientos de la gente a la hora de cantar, Sharon Apple se vale de un sistema de inteligencia artificial. Sin embargo, este avanzado dispositivo tiene el programa incompleto y carece de verdadera inteligencia artificial. En realidad, toma los sentimientos y estados de ánimo de su programadora Myung Fan Long, a quien se conectaba al momento de operar. Luego le instalan un procesador que le permite una inteligencia artificial real y crea su propia conciencia. No obstante, al alimentarse de los sentimientos de Myung y hacerlos suyos, termina comportándose erráticamente (computadora enamorada y celosa) y poniendo en riesgo la vida del público asistente y a la propia Myung.

- ¿Por qué Sanosuke pronuncia la "erre" de una manera tan marcada a diferencia de la pronunciación tradicional japonesa? (Socio No 183)

- Esta entonación al hablar indica la baja clase social de quien la usa.

- ¿De cuántos mangas consta Slayers? (Socio No 903)

- Existen 2 versiones: una publicada por Kadokawa y la otra por Dragon Comics; una es igual a la serie y la otra completamente distinta.

- ¿Qué significa Ranma 1/2 Nettouhen? (Socio No 2675)

- Nettouhen significa "segunda vuelta" y hace referencia a la segunda parte de la serie de TV, y la más larga. La primera parte completa 18 episodios y el Nettouhen 143 episodios, con un total de 161.

- ¿En qué termina el manga de Masami Tsuda de Kare Kano? (Socio No 1316)

- Todo indica que el manga de Masami Tsuda aún no termina y ya se han recopilado 9 volúmenes.

Tema de reflexión: si el manga no ha terminado... ¿cómo concluye la serie? (el perrito que escribe esta columna sabe la respuesta, pero sería asesinado, quemado y pulverizado por el Comité Organizador si revela uno de los secretos mejor guardados del club y que tiene en vilo a la mayoría de los fans de la serie).

- ¿Cuántos capítulos tiene Urayasu? (Socio No 1016)

- Urayasu Tekkin Kazoku o "La familia radical de Urayasu" es una serie que cuenta en total con 32 episodios cortos de siete minutos. El humor desplegado en ella es muy típico de los japoneses, quienes gustan sobremanera de los chistes escatológicos (para los que ignoren esta palabra, recomendamos el diccionario). Como es lógico, la serie fue programada en un horario bien nocturno, lo que no impidió que gozara de buena aceptación entre los adultos que veían tele al llegar a casa por la noche. De momento, se están exhibiendo los capítulos más "limpios" de esta historia (por decirlo de alguna manera), pero aún queda en discusión si se pasarán aquellos cargados de un humor francamente grueso. Repetimos: BIEN grueso.

- ¿Cuál es el último trabajo de Rumiko Takahashi? (Socio No 929)

- Por ahora, Takahashi trabaja en Inuyasha, manga de corte misterioso y de acción que ha tenido una buena acogida. Para promocionar el trabajo, se hizo un comercial de televisión de 30 segundos con participación animada de los personajes. Dicho comercial también fue bien recibido y ya se vocea fuertemente la salida de una animación de Inuyasha; queda por definir cómo sería presentada y cuándo.

- ¿Qué diferencia hay entre una kodachi y una wakizashi? (Socio No 867)

- La kodachi es llamada también Oowakizashi. La diferencia estriba en sus tamaños: la kodachi es una espada de tamaño intermedio entre la katana y la wakizashi.

- ¿Qué es el cubo negro con una especie de ficha de dominó que tiene Kuno? (Socio No 719)

- No es un cubo, se llama "piedra de entintar"; y no es una ficha, es una "barra de tinta". Ambos aditamentos se usan en la práctica de la caligrafía tradicional. La barra de tinta se frota sobre la piedra y el polvo resultante se moja y se transforma en tinta. Otra actitud de Kuno para demostrar que es "muy tradicional".

Kaysen

Tenemos los CD`S más variados y a los mejores precios.

Con lo mejor del Anime, escogido por aficionados como tú.

Próximamente:
Polos, Cards, Mangas

Nos encuentras en las Galerias Brasil Tda. 8-A

Av. Brasil 1275 Telf. 942-9678, 929-5734

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- Si Shishio tenía todo el cuerpo vendado, ¿cómo le hacía cuando quería ir al baño? (Socio No 1245)

- ¿Qué es el Tofu? (Socio No 2614)

- Tofu es lo que conocemos localmente como queso de soya; es un ingrediente para algunos platos japoneses y chinos.

- ¿Es cierto que Slayers está basado en un juego de RPG? (Socio No 1201)

- No. Aunque en sí utiliza algunos conceptos básicos de lo que es un juego de RPG, Slayers no proviene de ninguno de ellos.

- ¿Cuál es el argumento de la película de Black Jack? (Socio No 1679)

- Black Jack es uno de los trabajos más notables de Osamu Tezuka, hombre que definió y dio vida a todo este universo que nos gusta tanto: el manga y el anime. En ella, Tezuka pone de manifiesto su paso por la facultad de medicina de Osaka en la que se recibió; la saga completó 244 episodios entre enero de 1973 y setiembre de 1978. La historia del manga nos presenta a un misterioso médico autodenominado Black Jack, dueño de una increíble y casi mágica técnica quirúrgica. Black Jack carece de licencia médica y sus intervenciones son consideradas ilegales y muy peligrosas. Sin embargo, cuando no queda nada que hacer, Black Jack puede ser la solución. Sin embargo, el galeno no es un benefactor de la humanidad; el precio de su trabajo es muy elevado, y si no le pagan no trabaja, pase lo que pase. Aun así, al profundizar en la historia se comprende que Black Jack no es un ser despiadado y ambicioso, sino más bien un hombre de corazón y moral intachables. Entrar en contacto con esta historia es gozar de un argumento llevado magistralmente con historias inquietantes, a veces extrañas pero siempre justas. Hablando de la película en sí, ésta se inicia con la aparición, durante una olimpiada, de seres humanos dotados de grandes habilidades físicas que los convierten en una raza totalmente nueva. No obstante, este hecho concentra la atención de una transnacional médica que realiza investigaciones privadas acerca de estos superdotados; Black Jack es invitado a participar en este proyecto por una fuerte suma de dinero, develándose durante esta investigación la oscura intención detrás de los superdotados. Aparte del manga propiamente dicho, la historia cuenta con ocho OVAs, la última de las cuales fue lanzada este año, mientras la película ya tiene dos años de producida.

- ¿Qué significa lo que Shampoo le dice a Ranma cuando lo saluda? (Socio No 2358)

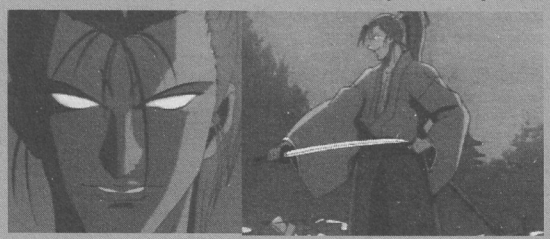
- Shampoo le dice "Nihao", que no es otra cosa que "hola" en chino.

- ¿Cuántas OVAs tiene Kotetsu no Daibouken? (Socio No 1588)

- Kotetsu no Daibouken está basado en el trabajo del mismo nombre del mangaka que firma como MEE-kun y que es autor de la conocida serie Hyper Police. Kotetsu, en su versión animada, sólo consta de una OVA de dos episodios y es una historia de acción y comedia ligera con tintes eróticos, haciendo una adaptación de los capítulos uno, cuatro, cinco y veintidós del manga el cual hasta ahora cuenta con 8 volúmenes. Kotetsu, sobrenombre de Suzuki Rin, es una niña que era entrenada por una vieja y poderosa maestra conocida como Oni Azami (Entre cuyos poderes puede absorber la energía vital de la gente a través del sexo; así, pese a sus 102 años se ve como una mujer muy hermosa). Sin embargo, cansada por el riguroso entrenamiento y el maltrato, huye a Tokyo con una carta para la detective Miho Kuon, ex compañera de colegio de su hermano mayor, Suzuki Tetsujin (el cual tiene su propio manga también de MEE-kun titulado "Moeiyo Tetsujin"). Esta detective anda involucrada en una investigación acerca de una poderosa empresa japonesa, y al descubrir las malas artes que realiza provoca que la empresa investigada contrate a Mikado Tatsuya, un poderoso espiritista, para acabar con ella. Esto, sumado a que Kotetsu es buscada por su maestra por haberse marchado "tomando prestada" su espada mágica llamada "Gassan", da la pauta de los líos que se desarrollarán en esta historia -los cuales empiezan a penas se encuentran-. Las habilidades de Kotetsu le permitirán ayudar a Miho y al compañero de ésta, Mukai, en contra de los seres que empiezan a atacarlos, y siempre habrá una buena oportunidad para hacerle alguna toma muy indiscreta a la bella Miho o para hacer que la pobre Kotetsu desfile ligera de ropa por la pantalla.

- ¿Cómo se veía Shishio antes de que lo quemaran? (Socio No 1605)

- Como podrán ver, bastante mejor de como se ve ahora. Fuera de bromas, como dijéramos en un número anterior de MASAKA, Makoto Shishio fue víctima de un intento de asesinato por parte de los restauradores, quienes veían en él una amenaza para el nuevo orden que estaban creando. Tanto la serie de TV como el manga y la OVA "Huellas del Pasado" nos ofrecen poca información y pocas imágenes del pasado de Shishio. Aquí les presentamos algunas de ellas.



Serie de TV

Manga

Code Name: Oso Panda

Y de esta manera concluye el Panda su misión evangelizadora: terminando de aplastar la obra cumbre de Gainax.

EL PANDA QUE RAJA DE EVA EN EL CENTRO DEL MUNDO
(Sólo para tus ojos - Final)

¡Yeee!¡Por fin! (el editor)

KAWORU NAGISA: Quinto Chico (aunque el género usado provoca hasta hoy algunas controversias). Es "Kabroru", digo Kaworu, más conocido como el decimoséptimo ángel "Kabris", perdón, Tabris. Fue enviado directamente por Seele para acelerar, a la mala, la evolución del hombre. Le bastó las orillas de una playa en medio de un atardecer y tararear una suave melodía para convertirse en el mejor amigo de Shinji, aunque desde el primer momento ya se veía que no iba a ser una amistad del todo normal. Logra ingresar a Dogma Central y se deja descabezar por el anterior ya que traicionó sus sentimientos y le prometió muchas cosas (prometió, prometió, hasta que lo...), con lo cual dio la elección al hombre de destruirse solc y no culpar a otros por sus problemas. Aunque su paso por la serie fue algo fortuito, dejó una huella indeleble en el corazón de todos, en especial el de Shinji. Tuvo escenas comprometedoras con el mencionado en muchas ocasiones, y dejó mucho qué pensar cuando le clavó un contundente "Te amo". No le dijo: "Eres mi único amigo" o "Eres mi mejor amigo", NO. Se lo ganó con esas dos palabras: "TE AMO". Ya en las duchas de Nerv, hubo una parte -sabida por muy pocos- que, según mis fuentes de Gainax, fue censurada. En ella, luego de ese "imprevisto" apagón de luces (las ventajas de ser un ángel) y mientras ambos se ayudaban en la limpieza corporal, Kaworu dijo con voz tierna y amable: "Uy, Shinji-kun, se me cayó el jabón. Podrías levantarlo, kudasai". Respondiéndole con un tono de complicidad: "Claro, Kaworu-kun, con inocencia lo hago". Tanto las escenas posteriores como los sonidos proferidos por ambos protagonistas justo en el momento de levantar el saponificado abarrote en cuestión, fueron igualmente censurados. Algunos afirman que, por encima de la crudeza de las escenas, fue porque, como duraba sus 30 minutos, no iba a cuadrar en una serie tan corta. Quizá la decisión más difícil de Shinji fue la de matar a su amigo. Y cuando lo hizo, debió dolerle bastante "ahí"... En el corazón, obviamente.

David Cárdenas

TOUJI SUZUHARA: Es, como todos en su escuela, carne que espera ser usada por el Proyecto Marduk. Odia a los ángeles y a los Evas por lo de su hermana. Cumplió con los deseos masoquistas de Shinji al romperle el alma al inicio de la serie (y todavía pidió repetición), pero tuvo la mala suerte de que su Eva fuera infectado por Bardiel. Hobby: jugar a "Arma a tu mejor amigo".

KENSUKE AIDA: Viene de una generación de ésas que se ríen de la inocencia y pureza de las cosas y no se contentan si en una proyección no ven un muerto cada 20 segundos. Hobby: salir al campo a realizar prácticas de supervivencia militar. En ellas, ya que las hace solo, se captura él mismo y se tortura hasta hacerse hablar.

HIKARI HORAKI: A no ser por su amistad con la joyita de Asuka y su enamoramiento por ese mirón de ropa interior de Touji, es una chica común y corriente. Hobby: cocinar. Y lo hace muy bien para una chica de anime de su edad. (¿escuché Akane Tendou?)

SHIGERU AOBA y MAYA IBUKI: Operador de comunicaciones de Nerv que se enamora de Maya, pero como ésta sólo tiene ojos para su computadora y su senpai Ritsuko, enfocó sus deseos en otra con más curvas, que suena cada vez que la toca y no se molesta si la deja olvidada mosqueándose una semana. Sí, su guitarra.

MAKOTO HYUGA: Oficial de apoyo táctico. Se siente atraído por Misato y ésta aprovecha la situación para usarlo de espía sin importarle que lo capturen, pues tiene como cancha de repuesto. Hobby: imitar a Gohan de Dragon Ball Gt.

PEN PEN: Si olvidamos que lee el periódico, mira la Tv, sobrevivió a la comida de Misato, parece entender a los demás y es un pingüino de aguas calientes que vive en una refrigeradora con una dueña alcohólica y un chico que es prácticamente un afeminado confeso, es el personaje más normal de la serie.

LORENZ KEEL: El supuesto judío errante. Un personaje con aires de Matusalén. Pero para mí que es el verdadero padre de Cíclope, de los X-Men, que buscó chamba en otros lares.

COMITÉ DE ASISTENCIA HUMANA: Clásicos representantes del mundo que sólo piensan en cómo salvar su pellejo primero. Los preside Lorenz Keel (o sea, quien tiene el privilegio de escaparse primero).

LA FAMILIA CRECE

MODELO 00 (la coqueta): Un Eva que trató siempre de estar a la moda; cambiaba de color con cada Berserk. Eva encargado de clavárselo a Lilith (entiéndelo como quieras).

MODELO 01 (el rebelde sin causa): Expulsado de Maranguita High School por mala conducta. Tiene serios problemas de actitud. Cuidado que muerde.

MODELO 02 (la pariente cool): De ésos que regresan de EEUU hablando italiano, huachafo, encima.

MODELO 03 (el tío loco): Tiene dos personalidades: la que sólo quiere matarte y la otra que quiere cortarte en pedacitos.

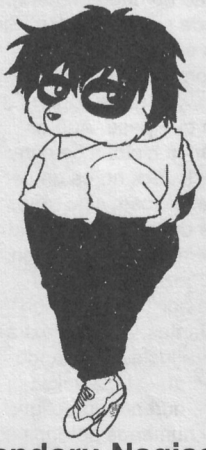
MODELO 04 (el primo terrorista): Es el malvado hermano gemelo del Eva 03.

MODELOS DEL 05-13 (los primitos chinchosos): Son las ovejas negras de la familia. Les encantan las cenas familiares (en especial cuando un pariente es el plato fuerte). Aunque son los más educados, pues siempre saben dónde dejar los tenedores

ÁNGELES DEL 1 AL 16, desde Ariel hasta Juan Gabriel (me da pereza mencionarlos todos): Enviados por Dios para sacarle la madre al hombre y evitar, con todo amor, su paso hacia un nivel de sanguchito entre el cielo y la Tierra en donde todo sea paz y felicidad y no se necesite nada, ni siquiera creer en un Dios todo poderoso. Se presentaron en forma de:

Luz: Adán
A lo anticucho ´e corazón: Lilith
A lo suicida: Saquiel
A lo sadomasoquista: Shamshel
En forma de octaedro: Ramiel
Buceando: Gagiel
En pareja: Israfel
De un huevo: Sandalfón
De arañita martina: Matariel
De a poquitos: Sahaquiel
Por la compu': Iruel
A lo Vini Ball: Leliel
Tirando dedo: Bardiel
A lo macho: Zeruel
A lo "Mi marciano favorito" : Arael
A lo "cadena de amor de Venus": Armisael
Y finalmente como asiduo visitante de Marruecos: Tabris (para mayores detalles, episodios 3 y 8 de "Burn Up Excess").

GALERÍA DE PANDAS

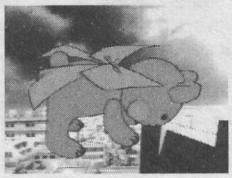


Pandoru Nagisa

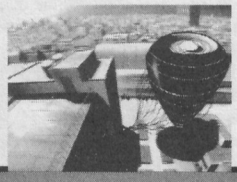
Y así nuestro amigo el panda dio cuenta de Evangelion, sin dejar algo útil para el recuento de sobrevivientes. Pero esto no se queda así, pues ya esta preparando sus garras para despacharse con la afición y el cariño que sentimos por nuestras series favoritas.

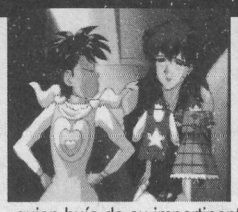
Mahou Tsukai Tai! ep. 2 - 3

Después del incidente con los androides de la campana, Sae está deprimida por no haber podido usar bien su magia, y decide renunciar al club. Nanaka la apoya, pues considera riesgosa dicha permanencia. Mientras tanto, Takeo y Aburatsubo están en el club de magia verificando su espacio, y se dan cuenta de que poco apoco empiezan a perderlo a manos del club de manga adyacente a ellos. Takeo va indignado a quejarse pero sólo recibe una amorosa tarjeta personal del supervisor de los clubes Katsubo Kumo. Al salir, se encuentra con Sae y Nanaka, quienes lo liquidan al decirle que renunciarán al club; esta situación es aprovechada por la voluptuosa Misuha Miyama, presidenta del club de manga, para burlarse de Takeo y su club. Él intenta reaccionar y quejarse, pero la visión de los voluminosos senos de Miyama lo dejan fuera de combate. En ese momento, Akane la ataca con magia haciéndola girar y creando una flor en su cabeza, la cual crece de nuevo cada vez que es arrancada. Todos recriminan a Akane por ir contra las reglas delc lub, pero ella, muy fresca, se va a su cita. A todo esto, una esfera ojo observa la situación y va a informar a la campana. Una vez dentro del club de magia, Sae y Nanaka se despiden de Takeo, y ante un emocionado discurso suyo, lo dejan hablando solo. De pronto, un gran objeto proveniente de la campana se pone a inspecionar el colegio en busca de la flor mágica e irrumpe en la enfermería donde está Miyama. Todo esto causa una gran conmoción, y los medios en pleno llegan a cubrir el hecho. Takeo no se preocupa pues la for desparecerá en una horas, pero la presecncia de Sae le hace decidirse a atacar el objeto. Al ser muy grande, todos necesitan concentrar su magia para convertirlo en lluvia, pero Sae ya no puede usarla. Entonces, recordando a Jeff-kun, logra concentrarse y sacar un gran nivel de magia que llega hasta el objeto para convertirlo en un Jeff-kun gigante. Sorprendidos por el repunte mágico de Sae, deciden intentarlo de nuevo; esta vez logran convertirlo en lluvia que cae sobre Miyama y los periodistas que la entrevistaban.



Sae, muy animada al poder usar su magia nuevamente, decide mejorar. Para ello se pone sus objetivos diarios, los cuales va incumpliendo a medida que los menciona. Nanaka llega con Sae al club de magia, donde Takeo les enseñará un nuevo truco para atacar a la campana: la magia que reduce las cosas. Tras un vano primer intento, logran reducir la manzana de prueba gracias a la ayuda de Akane, quien sólo venía a cambiarse de ropa para su cita. Al ver esto, todas deciden hacer lo mismo (sólo en la imaginación de Takeo). Producto de la situación, Takeo se come la manzana reducida y pierde tamaño. Finalmente salen todas y Aburatsubo da rienda suelta a sus instintos... ponerle vestiditos al reducido Takeo.

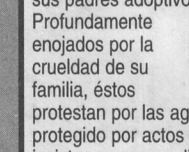




De regreso en casa, Sae y Nanaka se topan con Akane, quien huía de su impertinente novio. Para librase de él, usa la varita de Sae para inflarlo como globo y dejarlo suspendido en el aire. Sae y Nanaka recriminan a Akane por usar así la magia, pero a ella no le importa; esto indigna a Sae y la hace llorar. Tales hechos fueron registrados por una esfera ojo, y, una vez remitida la infomación a la campana, ésta envía a un androide para capturar a Akane. Lo consigue tras una larga persecución en que es auxiliada por los periodistas que han seguido todos los hechos desde el principio. El andoride es interceptado por todos lo miembros del club de magia, percatados del peligro. Takeo y Sae atacan al androide con el objetivo de reducir sus aspas y hacerlo aterrizar lentamente, pero sólo logran reducir su cuerpo y aumentar las aspas; Akane cae estrepitosamente y se lleva de encuentro a Takeo y Aburatsubo. Una desesperada Sae hace un conjuro para salvar a todos, y hace aparecer alas a Akane. Gracias a ello, todos vuelven al suelo sanos y salvos, para sorpresa del periodista, convencido de que Akane es un ángel.

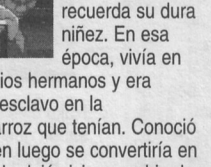
Kare Kano ep. 18 - 19

Siendo un clan familiar importante y extenso, los Arima suelen reunirse periódicamente. No obstante, tales reuniones nunca han sido motivo de alegría para Souichirou, pues en ellas sólo experimenta el desprecio que su propia familia siente por él, cuya causa inicial fue su verdadero padre. Para el infortunado joven, las bromas, las burlas y la indiferencia sólo son superadas por el amor que le profesan sus padres adoptivos. Profundamente enojados por la crueldad de su familia, éstos protestan por las agresiones hechas a su protegido por actos que jamás cometió, e insisten en que, a diferencia de su padre, él sí es un buen muchacho. Por fortuna, Arima tiene a Yukino como vía de escape, y poco a poco la relación va cobrando más intensidad. Reaccionando con la naturaleza de sus cuerpos, Yukino y Arima comienzan a explorar un nuevo campo: la sexualidad. En un primer momento, los avances de Arima son detenidos por Yukino, y se establece la regla: nada ocurrirá mientras Yukino no quiera que ocurra. Pero por fin un día, mojados por la lluvía que los sorprendió en la calle, Yukino y Arima van a la casa de éste; allí se entregan el uno al otro y terminan de consumar su amor. La vida de Yukino ha dado un vuelco; comparada con el pasado, está irreconocible. Ahora es una chica vital que se queja, reniega, tiene amigos y amigas y muestra abiertamente sus defectos y sus virtudes. Preparando un nuevo festival, Yukino se encandila ante los premios ofrecidos para el salón ganador (cuadernos llenos de tareas resueltas) y comienza una feroz batalla para alzarse con el primer puesto, SU lugar por derecho inalienable. Arima presencia a su competitiva pareja y las mil y una artimañas de que se vale para lograr su objetivo; ahora todos sus compañeros toman debida nota de cómo es Yukino en realidad. Por último, se decide el tema con el cual competirá su salón: una obra teatral interpretada por Maho, Tsubasa y ella, con libretos de Aya y producción de Lika. De súbito, entra en escena un nuevo personaje, un nuevo chico: su nombre es Tonami Takefumi. Cuando Tsubaki se entera de su llegada, corre a contárselo a Lika y se pregunta si se tratará de "ese" Tonami. Tsubaki se preocupa un tanto y recuerda al pequeño Tonami que tanto solía molestar en el pasado, y confian en que no sea ese Tonami. Por su parte, él reconoce a Lika y se pregunta si también Tsubaki Sakura está en el colegio. Desea verla.



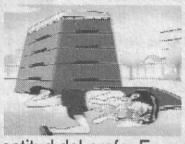
Ruroni Kenshin ep. 55 - 56

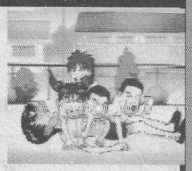
Mientras Soujiro termina de amarrar sus sandalias, recuerda su dura niñez. En esa época, vivía en casa de sus medios hermanos y era tratado como un esclavo en la distribuidora de arroz que tenían. Conoció una noche a quien luego se convertiría en su maestro; éste lo dejó vivir a cambio de unos vendajes y algo de comida. Poco a poco, el pequeño le perdió el miedo. Pese a enterarse de que era un cruel asesino, continuó proporcionándole todo lo que nesesitaba al tiempo que se hacían más amigos; llegado el momento, el asesino le obsequió una espada pequeña. Al pasar los días, sus hermanos se dan cuenta de que Soujiro está robando comida y vendajes de la casa, e inmediatamentre lo relacionan con el asesino prófugo. La furia de los hermanastros es tal que deciden matarlo ahí mismo, por lo que el pequeño corre a esconderse. Su hermano lo persigue y lo encuentra cuando éste sostenía su katana regalada. Así, el pequeño recuerda las palabras del fugitivo y, antes de que lo maten, éste acaba con su perseguidor. Ante la sorpresa de todos, Soujiro sale de su escondite y termina con los que aún quedaban vivos. Finalmente, Shishio lo invita a marcharse con él para hacerlo más fuerte. Yumi interrumpe los pensamientos del muchacho y le recuerda que debe acabar con el Battousai; éste responde que utilizará su técnica del Shuku-chi. Soujiro se lanza al ataque pero es detenido por Kenshin, cosa que lo descontrola y le provoca un ataque de furia. El joven decide atacar al Battousai utilizando su máxima técnica, llamada Shun Ten Satsu, y lo reta a ejecutar un Battojutsu. Sin embargo, Kenshin ya puede anticipar sus movimientos y termina venciéndolo. Más tarde, cuando Kenshin y Sanozuke se han marchado, el joven se despide de Yumi y le pide poner a Shishio al tanto del secreto de la técnica del Battousai, que consiste en marcar sus pasos con la pierna izquierda.



Urayasu ep. 8 - 9

En camino a ser presentado, Ryuu Harumaki (de lejos, una sátira de Bruce Lee), el nuevo profesor del salón de Kotetsu, abre un agujero en el salón y provoca el terror en los alumnos; los pasma aún más cuando parte en dos el escritorio (desde luego, hizo ambas proezas previa fragua de los respectivos puntos de impacto la noche anterior). Toca la clase de Educación Física junto al profesor se presenta luciendo un bibirí que hace sobresaltar su delgada constitución. La burla no se hace esperar, pero Noriko les pide calma para no provocar el enojo del temible sensei. Una demostración de habilidades en las tarimas muestra la ineptitud del profe. En las barras, al igual que en las tarimas, su actuar es motivo de burla general. Kotetsu agota su paciencia, pues esto le hizo recordar cómo en su infancia era humillado por el mismo motivo, ser débil e inepto, y también de su promesa de vengarse algún día. Le pide entonces a Kotetsu que, como parte de la clase, pelee con él. Éste es empujado por el grupo hacia una muerte probable y en el acto el profe le propina un par de golpes. Kotetsu, lejos de haber recibido daño alguno, compara los impactos con los de un bebé. Éste levanta al profe cual pluma y le aplica una llave de lucha. Ya en el suelo, todo el alumnado demuestra el gran respeto que le tienen lanzándose encima de él.





En un caluroso día, los chicos disfrutan de un refrescante helado y el profe adyacente trata de recursearse con las monedas que algún despistado pudiera haber dejado en las máquinas de monedas. Ante tan patética escena, Akane-chan le regala una moneda. Cuando trata de obtener un refresco, los chicos propician que salga una cerveza, la que le obligan a beber a la fuerza. Notablemente ebrio, empieza a tambalearse y a desvariar, y, luego de demostrar lo nada acostumbrado que está al licor, los invita a su casa. Una vez allí, se topan con restos y basura por donde pisen. Llegan a un campado de desechos que resulta ser su sala. Asqueados, los chicos votan por retirarse. Akane se horroriza de una cucaracha y corre, pero en la huida se topa con toda la familia del insecto, y en el proceso rompe accidentalmente un jarrón viejo que el profe había reciclado para su venta. Ante la insistencia de éste para que se lo reponga, sus respetuosos alumnos lo tranquilizan con un buen knock out.

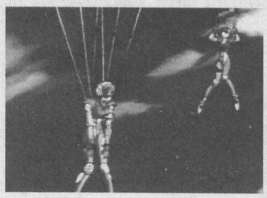
Cowboy Bebop ep. 16

Una nave penitenciaría camino a una cárcel de seguridad en Plutón es secuestrada por los prisioneros que transportaba. Uno de ellos es Udai Nuxim, un peligroso asesino que no tarda mucho para hacerse del mando de la nave. Su objetivo es volver a lo que el conoce como la Organización.

Mientras, en la Bebop, la vida continúa como de costumbre, es decir, entre cosas malogradas y falta de dinero. Jet recibe una llamada de un sujeto llamado Fad y va a su encuentro. Éste resulta ser el antiguo compañero de Jet cuando éste trabajaba en la ISSP. Fad le cuenta de la fuga de Udai y los recuerdos golpean la mente de Jet. Años atrás, él y Fad seguían a Udai. Con el fugitivo cercado, Fad se separa para acorralarlo y Jet cae en una trampa. En medio de un patio y deslumbrado por un potente reflector, un francotirador dispara contra Jet; no lo mata pero le vuela un brazo. Fue este incidente en su trabajo el que lo llevó a retirarse de la ISSP. Luego de los intentos fallidos por parte de la ISSP de recapturar la nave prisión, Jet y Fad deciden intervenir y parten en su busca. Conociendo muy bien a Udai, Jet presupone el camino que va a tomar y de esta manera logra encontrar la nave rumbo a la luna Europa. Pero antes de que Fad pudiera hacer nada, Jet sale en el Hammerhead en busca de Udai para arreglar el viejo asunto pendiente, y Fad va tras él. Con mucho esfuerzo y por separado, ambos abordan la nave y se desata una cacería en los oscuros pasadizos. Al fin Udai queda solo, y el fugitivo sabe que Jet ha venido por él; Fad, prepara una pistola poniéndole una sola bala. Udai encuentra a Jet y ambos inician la pelea. Por último y a punto de vencer a Jet, Udai le cuenta la verdad sobre el incidente: fue Fad quien disparó, pues pertenecía a la Organización. En ese momento, una bala mata limpiamente a Udai y Jet encara a Fad reclamándole por lo que hizo. Anticipando el disparo de Fad, Jet brinca, coge su arma y le dispara; Fad cae malherido. Jet, a su lado, comprende que su amigo le ha forzado a dispararle en pos de su propia redención. De este modo, antes de marcharse, Jet pone en la mano de Fad el arma que mató a Udai.

Nuku Nuku DASh! ep. 4

Al despertarse Nuku Nuku, su rutina la lleva a la cocina para hacer el desayuno, pero se sorprende al encontrar a Akiko preparándolo. Dicha acción es interrumpida por un gran estruendo que pone de cabeza la cocina entera. El culpable es un nuevo avión patrulla manejado por un par de irresponsables pilotos, que terminan activando el sistema de autodestrucción y tienen que lanzarse en paracaídas para salvar la vida. Al mismo tiempo, Akiko recibe una llamada de Mishima que la cita con suma urgencia; llena de rabia, rompe un jarrón de un puñetazo. Nuku Nuku, al ver que Akiko tiene un corte en la mano, reacciona de la manera más extraña: le lame la herida; esto sorprende a todos, en especial a Ryuunosuke. Akiko reacciona y se marcha inmediatamente a la compañía. Más tarde, al llegar a las instalaciones de Mishima, Akiko reconoce su nueva oficina y recibe a las dos nuevas subalternas que han sido promovidas de la oficina matriz, en calidad de brillantes expertas en seguridad, para que la apoyen en su tarea de recuperar el perdido MIFX 2009. Sus nombres: Arisa y Kyoko. En ese momento, Akiko las pone al tanto de que tendrán que trabajar durante los próximos tres años sin sueldo para poder pagar todos los daños que han ocasionado.



Esa misma tarde, al llegar Ryuunosuke del colegio, se da con la sorpresa de que no hay nada que comer y Nuku Nuku ha olvidado ir a hacer las compras. Así, Kyuusaku propone ir a comer a Benny´s. Nuku Nuku dice que deberían esperar a Akiko, pero ellos saben que siempre llega tarde. Finalmente se marchan sin pensarlo dos veces.
Akiko, ya fuera del trabajo, piensa en recompensar a su familia por el desayuno que se estropeó en la mañana, así que se va a hacer las compras. Kyuusaku, por su lado, le cuenta a Ryuunosuke que conoce a Akiko desde hace mucho y le explica lo que más le gusta de ella. Al mismo tiempo, Akiko llega a casa afanosa de preparar una gran cena, pero se desilusiona al ver que no hay nadie. Más tarde, al llegar todos, Akiko entra en shock al enterarse de que ya han cenado. Una vez más la cocina termina con todo de cabeza, pero Kyuusaku la consuela y se la lleva a su habitación ante un estupefacto Ryuunosuke.
Al dia siguiente y muy temprano, Kyoko y Arisa, prestas a reivindicarse por lo sucedido, deciden completar la tarea de recuperar el androide perdido. Deciden tomar sin permiso el avión líder y salen a la ciudad para hacer aparecer a la justiciera. Para mala suerte, vuelven a estropear el desayuno preparado por Akiko, quien entrará en un nuevo shock al ver su trabajo por el suelo. Las pilotos de la nave, al no ponerse de acuerdo en el modo de llamar la atención del androide, terminan disparando los misiles contra la ciudad y causan más de un destrozo. Al momento aparece Nuku Nuku para hacerles frente. Pero nuevamente las expertas pilotos activan el sistema de autodestrucción de la nave y tienen que lanzarse en paracaídas. Más tarde, durante la cena, Kyuusaku y Akiko conversan sobre el pasado y recuerdan sus tiempos de recién casados. Por la noche y mientras todos están durmiendo, Nuku Nuku sale a sentarse en el techo de la casa y reflexiona acerca de lo sucedido y de la misteriosa voz que siempre recuerda, voz que le parece muy familiar pero no sabe a quién pertenece.

セイバーマリオネットJ
SABER MARIONETTE "J"
MASAKA

Artes Marciales

Karate - Judo - Aikido - Kendo

Seguridad, Fuerza y Concentración

Clases para principiantes y avanzados. Se otorgan Certificados de Grado Horarios al escoger

Para Defensa Personal
Desarrollo de la Personalidad
Autocontrol y más

CENTRO CULTURAL PERUANO JAPONES

Informes: Av. Gregorio Escobedo 803 - Residencial San Felipe - Jesús María Telf: 463-0606 / 463-0607 / 463-0676
Unidad de Cursos - Horario de Atención de 08:15 am. A 08.00 pm.

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), envía tus datos completos y los de tu local (incluyendo área total) a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o al fax 346-2649 (fuera de Lima, marcar primero el prefijo 01)

Al cierre de esta edición, funcionan locales de CADENA SUGOI en:

LIMA METROPOLITANA
Cercado: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219
Jesús María: Horacio Urteaga 1271 (esq. Pl. San José) Tel. 470-0770
La Victoria: Sebastián Barranca 1591, Stand A1
Magdalena del Mar: Jr. José Valencia 435, tienda 243 Tel 934-5672
Pueblo Libre: Av. Universitaria 1843 Tel 261-5129
S.J. de Lurigancho: Las Ortigas 958, Urb. Las Violetas Tel. 324-2332
Surco: Av. Benavides 4125, 2do piso Tel. 449-4003

INTERIOR DEL PERÚ
Arequipa: C.C. Panorámico, tienda 219 Tel. 20-1601
Cusco: Av. Venezuela 1-8, Urb. Quispicanchis Tel 24-1017
Chimbote: Urb. 21 de Abril, B-24-11 Tel. 32-4739
Huancayo: Jr. Tarapacá 335 Tel. 23-4450
Iquitos: Pevas 219 (Comercial Nelly Dania) Tel 22-2550
Moquegua: Moquegua 989 Tel 66-7492
Tacna: Av. San Martín 716, Galerías Salomón
Trujillo: Jr. Ayacucho 625-641, tienda 77

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Sae Sawanoguchi
EN EL PERSONAJE DEL MES
GUNNM FINAL
INFORME DE MANGA
Gundam, la saga
ZZ GUNDAM
Red Baron
EN MASAKA MECHA FILE
Aya Hisakawa
¡ESA ES LA VOZ!

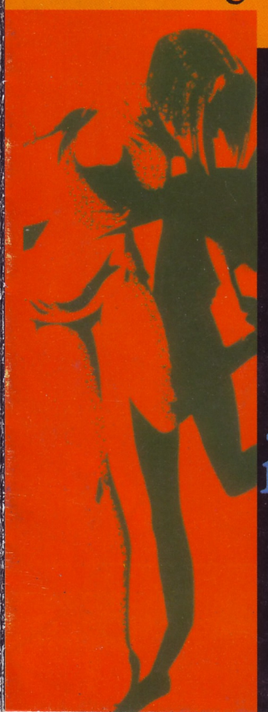
Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

¡Ya Salió!

A Sólo s/.39.00

Precio Socio del Club Sugoi y Tarjeta de Descuento s/.32.00

De Venta en Librería Sugoi y Cadena Sugoi



Una imprescindible recopilación Musical

Informes al Telf: 2-653-653